Micro NEWS

PLEIN DE CADEAUX!

2 CONCOURS!

MICROIDS & US GOLD

PRÉVIEWS

PURPLE SATURN DAY,

L'OISEAU DU TEMPS,

TINTIN,

TITAN...

GÉNIAL

LES CHÈQUES-MICRO

POSTER CARALI

N°16

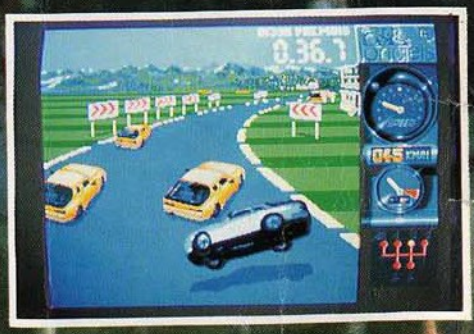
DÉCEMBRE 1988

M 2843 - 16 - 20,00 F

3792843020006 00160

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !

Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge

TILT D'OR CANAL+ 1988

Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

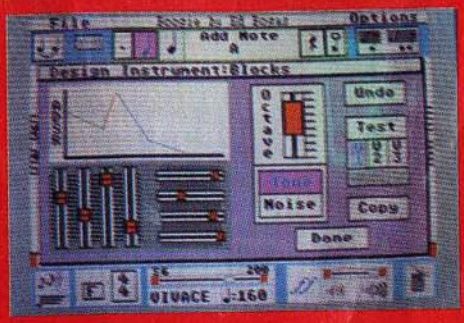
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

IL EST FOU DE MUSIQUE :

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.

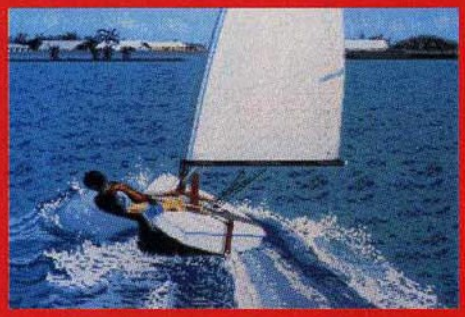


ATARI 520 ST.
Y'a du génie dans cette boîte là.

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

IL DESSINE A MERVEILLE :

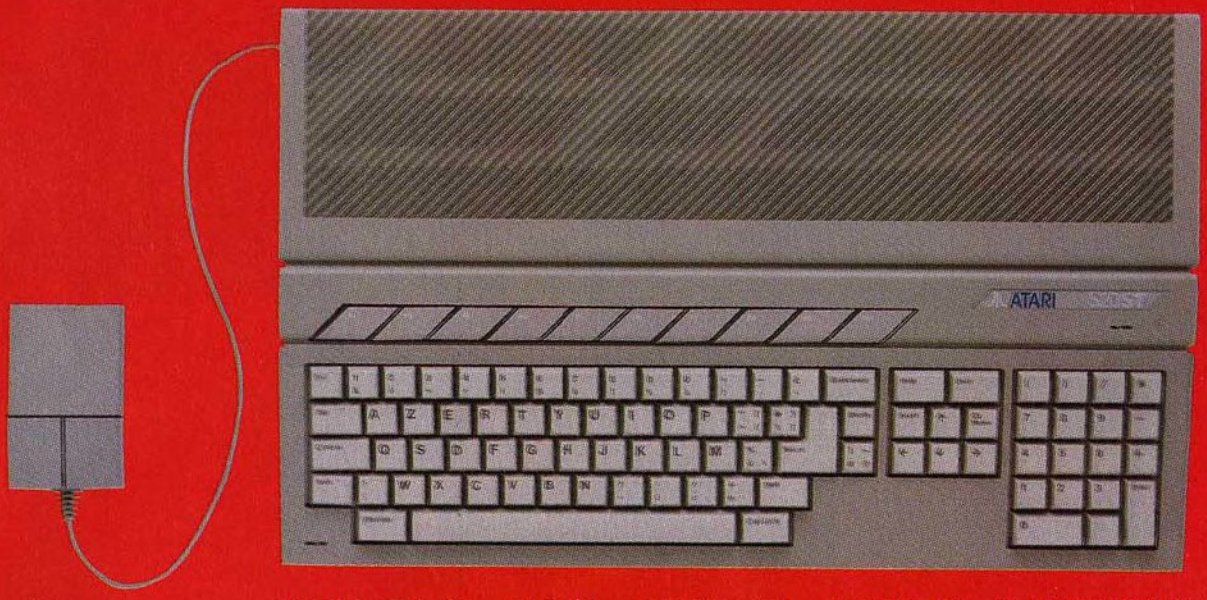
Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création : images nouvelles sages ou folles, tout est possible.



IL EST TRÈS JOUEUR :

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.

ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*



16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement : Tél. : 45 06 31 31.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE :

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue : Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.

IL EST TRÈS SAVANT :

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.

DE LA CRÉATION.

ATARI®

THUNDER BLADE UN JEU SEGA

Pour piloter "THUNDER BLADE," le célèbre hélicoptère d'attaque hyper-équipé, il vaut mieux garder la tête sur les épaules.

Stade 1

D'abord, vous allez devoir survoler la ville verticale, attention aux Bangal Tigers Tanks, ils sont partout. Si possible, éviter d'aller danser entre les gratte-ciel: des nuées d'hélicos Sparrow Hawk survolent régulièrement la ville.
Restez calme, vous n'êtes pas seul. Thunder Blade est rapide, précis et vraiment très bien équipé: essayez le canon mitrailleur automatique de 30 mm. Une seule salve peut descendre un Corsair Fighter en pleine glissade latérale.

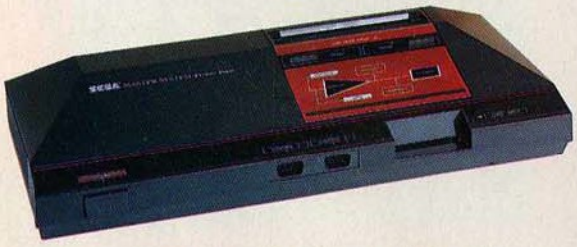
Stade 2

Prenez de l'altitude pour franchir le désert et les canyons qui vous attendent ensuite. Essayez de débusquer les Mobiles Fortress qui maraudent entre les dunes et larguez vos missiles Air-Sol bien dans l'axe. Vous verrez, ils sont très performants.
Soyez extrêmement vigilant et restez très précis dans vos ressources verticales, les falaises sont parfois brutales.
Attention, avant de continuer, il est prudent de jeter un coup d'œil dans une glace pour voir à quoi vous ressemblez.

Stade 3 et 4

Tout va bien? OK. Alors, restez très concentré, vous allez maintenant effectuer le vol le plus grisant de votre vie. Turbo à fond, au ras des flots, afin de franchir le delta et atteindre l'ultime raffinerie.
Au fait, c'est ici que les vrais ennuis commencent pour vous.

Thunder Blade est disponible chez tous les revendeurs SEGA depuis le 5 novembre 1988.



SEGA®
MASTER SYSTEM

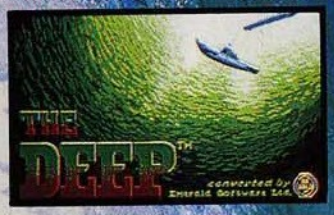
DIMINUEZ LES DOSES

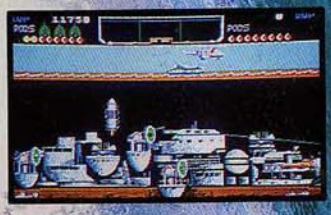
EN CAS D'EFFETS SECONDAIRES

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSES SES TROUPES

LICENSED BY CREAM CORPORATION

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer ... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines — vos seules armes — pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.





THE DEEP™

CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

U.S. GOLD

SOMMAIRE

ABONNEMENT PAGE 84

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction: Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Assistante de publicité : Frédérique Paingault
Diffusion : Jacques Houlmann
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page: Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro : Raynald Cheminelle, Jean-Marc Demoly, Alfred Joystix, Éric Legris, Jean-Michel Maman, Test Master, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, A. Venturman, O. Zalid
Sole software representative for the U.K. : Tony Takoushi
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith (GB).
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10 Élysée photogravure
Impression : Paris Europe Impression
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
Tél: **43.38.32.32**
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO 10
NEWS 10
LES CHÈQUES MICRO NEWS 37
IMAGES DE SYNTHÈSE 48
LIVRES 52
ÉDUCATION 53
LES TOPS DU MOIS 57
TOP SECRET 86
POSTER CARALI 90
LES SOFTS DU MOIS 103
ADAPTATIONS 124
CONSOLES 126
CONCOURS MICROIDS 129
PROF ST 132
DOCTEUR AMIGA 138
CONCOURS THUNDER BLADE 143
SAMOURAÏ MICRO 144
CAPITAINE PIXEL 150
BLANCHE-FESSE 156
ARCHIMÈDE LE BARBU 160
BD CARALI 162
INSERT COIN 164
PETITES ANNONCES 168
DERNIÈRE MINUTE 174

Ce numéro comporte un encart non paginé entre les pages 66-67 et 114-115.

EDITO

UNE HOTTE BIEN REMPLIE

Il y avait les chiens qui rapportent, voici le nouveau Micro News, un journal qui rapporte ! Normal, c'est bientôt Noël et on s'est décarcassé pour que décembre 88 soient pour vous l'occasion d'un high-score sur le front de la micro.

Vous trouverez donc, dans ce numéro, des chèques Micro News qui vous ouvriront agréablement les portes de ces cavernes d'Ali-Baba que sont les magasins de micro pendant les fêtes. Afin que vous ne rencontriez pas les quarante voleurs, nous avons négocié pour vous de sympathiques remises, qui vous seront consenties en échange des chèques. Il n'y a ni lézard ni obligation de quoi que ce soit, pas de cotisation ou de carte de membre à payer ; l'escroquerie n'est pas le genre de la maison, vous le saviez déjà. Certains magasins ont accepté de vous consentir de véritables sur-remises, nous les remercions une fois de plus et nous sommes certains que vous saurez apprécier leur geste. N'oubliez jamais de vous recommander du journal, vous n'en serez que mieux accueilli et vous découvrirez ainsi que votre interlocuteur est souvent, lui aussi, un fan inconditionnel de Micro News.

Il y a deux concours dans ce numéro, qui vous permettront de gagner 60 000 F de prix, et qui nous permettront de passer des nuits blanches à dépouiller votre courrier.

Continuons à parler money... Micro News est passé à 20 balles. Un franc d'augmentation sur plus d'un an pour un volume de pages qui a doublé, une couverture pelliculée, des couleurs plein les mirettes et toujours plus à chaque numéro : Micro News reste encore la meilleure affaire sur le marché de la presse micro. Et puis comme ça, vous n'aurez plus à attendre pour que le marchand vous rende la monnaie. Car avec l'hiver qui approche, ceux d'entre vous qui achètent le journal en kiosque se seraient retrouvés dans le froid et la pluie. Grâce au nouveau prix, on lance deux pièces et le tour est joué, fini les rhumes et les angines journalistiques ! Et grâce à qui tout ça ? Non, ne nous remerciez pas, c'est tout naturel...

L'abonnement va augmenter lui aussi, normal, mais vous pouvez encore bénéficier de l'ancien prix pendant un mois, vu que c'est Noël. Paix aux abonnés de bonne volonté...

Si vous ouvrez ce numéro au milieu, vous découvrirez un splendide poster de Carali que vous pourrez accrocher au mur. Il suffira ensuite de le regarder lorsque le moral ne sera pas au beau fixe pour qu'immédiatement le ciel redevienne bleu, miracle !

Voici donc ce numéro de fêtes, avec autant de cadeaux que nous avons pu trouver. Toute l'équipe de Micro News vous souhaite un joyeux Noël ! Grosses bises les mecs, encore plus pour les filles ! On se retrouve fin décembre pour le premier numéro de 89. D'ici là, soyez sages, soyez fous !

Jean-Michel Berté

INFOG

LA QUÊTE DE LOISEL & LETENDRE

Oyez, oyez braves gens, écoutez la complainte de Pélisse, Bragon et leurs compagnons qui s'en partirent joyeux un matin, quittant Akbar pour arriver le soir dans la mémoire d'un Atari ST par la grâce des programmeurs d'Infogrames...

Créé en 1982 par Régis Loisel (au dessin) et Serge Letendre (pour le scénario), **la Quête de l'Oiseau du Temps** est l'une des plus célèbres bandes dessinées de ces dix dernières années. héroïne de cette étonnante épopée, au cœur du pays d'Akbar, au milieu de dangers incroyables, d'animaux baroques, d'ennemis sanguinaires et d'éphémères abris.

Le scénario de Letendre fourmille d'inventions et regorge d'animaux étonnants, de trouvailles hétéroclites... bref, un véritable univers, dont la richesse et l'originalité, ainsi que le souffle épique qui traverse tous les albums, ne sont pas sans évoquer l'illustre maître J.R.R. Tolkien,

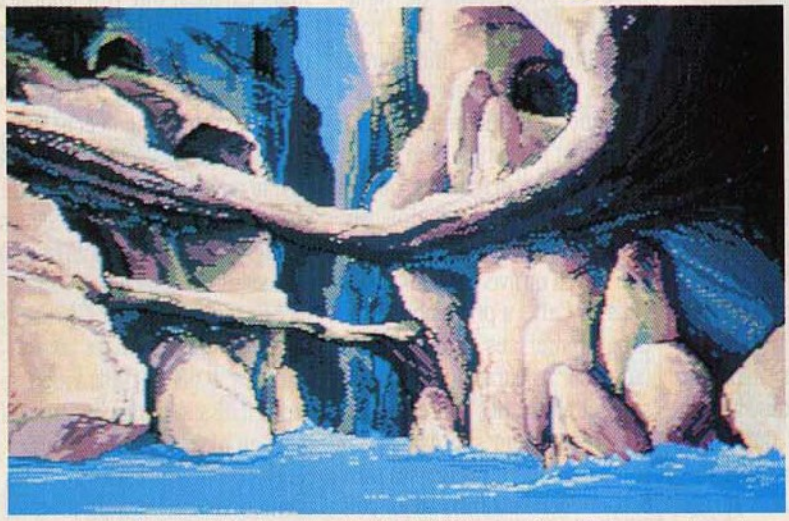
Loisel et Letendre

Elle a même connu un succès international important, puisqu'elle a été traduite dans une dizaine de langues et qu'elle débarquera bientôt aux USA.

Comment vous résumer la Quête ? Avant tout, en parlant de la mystérieuse et troublante Pélisse, la frêle et troublante même si les intrigues elles-même sont parfois un peu moins inventives que le monde dans lequel elles se déroulent.

Le dessin de Loisel sert à merveille cet univers délirant. Mes modestes capacités dans le domaine m'empêche de vous donner des références, alors je ne

RAMES

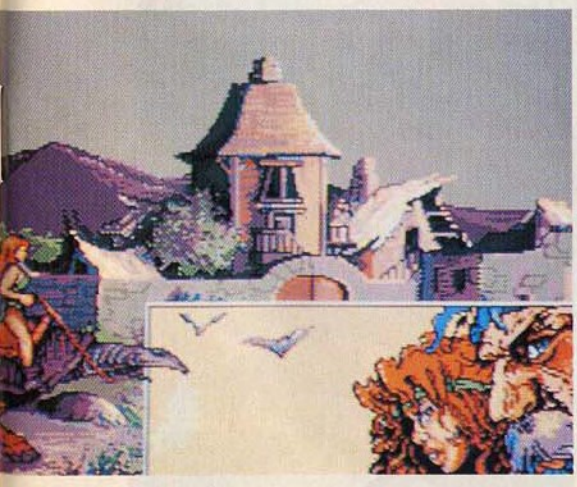


vous dirai qu'une seule chose : son trait à une indéniable personnalité qui fait qu'on le reconnait au premier regard. Ajoutons que les couleurs sont particulièrement recherchées et on aura fait le tour.

Quand on sait tout ça, on peut mesurer l'immensité des craintes qui étaient les miennes lorsque j'appris qu'Infogrames venait de décider d'adapter cette fresque gigantesque dans la Rom si terre-à-terre de nos 16 bits préférés !

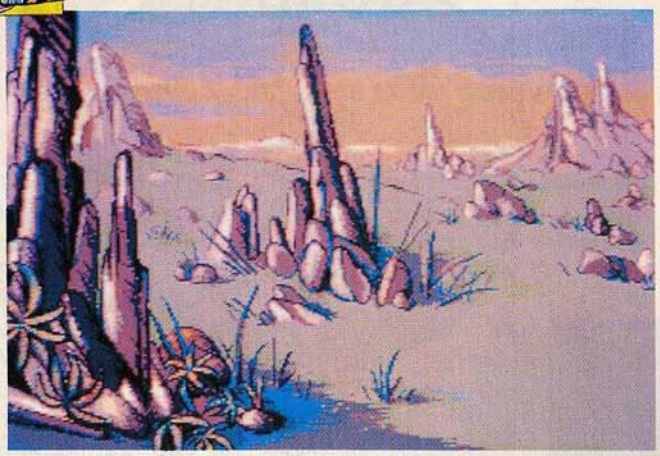
Pour convaincre Loisel et Letendre, Infogrames leur avait montré l'adaptation des *Passagers du Vent*. S'il est vrai que les graphismes et la musique des *Passagers* étaient superbes, il n'en n'était pas de même du jeu, loin de là : voilà la raison de mes craintes. *Les Passagers* n'étaient qu'une sorte de slide-show d'images, disons un long micro-clip à la gloire du dessinateur Bourgeon. Et comment rendre la richesse du scénario, de cette saga épique et cependant hilarante, sur micro ? That is the question !

Alors, regardons cete version micro d'un peu plus près. Première chose, les graphismes sont exceptionnels, et je n'emploie pas le mot au hasard. Ils n'ont pas été digitalisés, mais recréés (et mis en couleur) par les graphistes d'Infogrames à partir d'originaux (au trait, c'est à dire des dessins noirs) de Loisel. Je peux vous dire que le résultat est phénoménal et que cette qualité a joué énormément pour convaincre les deux auteurs que leur œuvre ne serait pas "abimée" par le support micro...



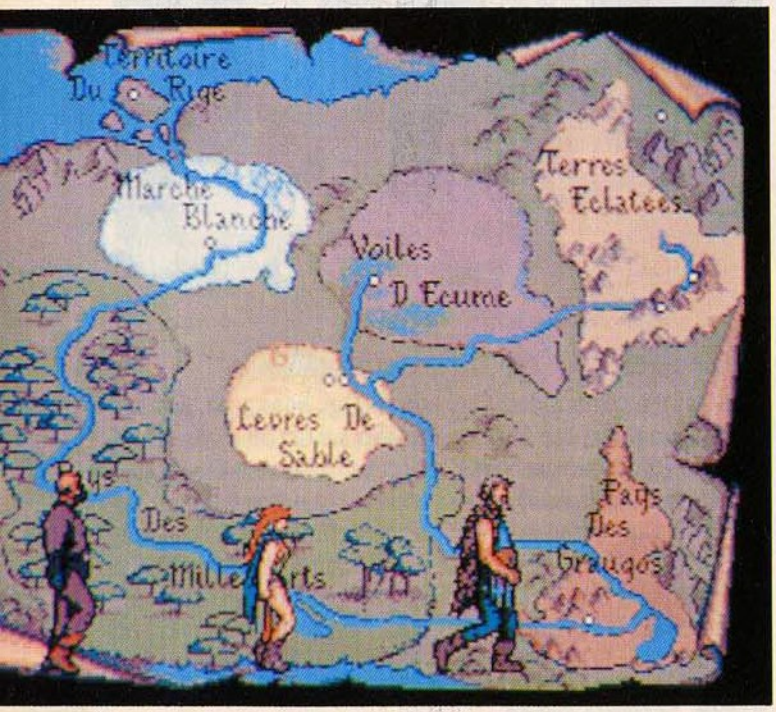
Le système de jeu rappelle malheureusement beaucoup celui des *Passagers du Vent* : un paysage central (encore une fois magnifique), sur lequel vous pouvez cliquer pour progresser. En bas, la représentation des quatre personnages que vous pouvez commander. Ces personnages peuvent se déplacer (vous les voyez vraiment bouger sur l'écran, enfin du neuf), charmer quelqu'un (quand tu veux, Pélisse, quand tu veux. Par contre, chevalier Bragon, tiens-toi tranquille, merci). Ah, être charmé par la troublante Pélisse, quel sort enviable. Il se dégage de Pélisse un charme, une aura ambigüe (malgré des dessins très softs, à mon plus grand regret) que je trouve absolument insoutenable...

Y aura-t-il un vrai jeu dans la Quête ? A priori, oui ! Les programmeurs d'Infogrames s'y sont appliqués et je crois qu'on peut leur faire confiance : la Quête risque fort de créer un événement dans le domaine des jeux d'aventure interactifs. Qui plus est, jamais en retard d'une génération, Infogrames travaille d'ores et déjà sur une version étendue du jeu qui tournera sur **compact disc** ! Oui, vous avez bien lu : les jeux sur CD débarquent bientôt et Infogrames est dans le coup. Mais réaliste, Bruno Bonnel (le big boss d'Infogrames) ne prévoit pas ça avant début 90 "mais nous sommes persuadés que c'est vraiment l'avenir du jeu sur micro et, croyez-moi, nous serons bel et bien là...". On attend...



Au fait, que je vous explique en deux mots le scénario : vous devez retrouver l'Oiseau du Temps, qui se trouve sur un pic vertigineux situé dans le territoire du Rige (l'ancien maître du chevalier Bragon), pour le rapporter à la princesse Mara qui, ainsi, pourra maintenir l'infâme sorcier Borak prisonnier dans une conque magique et qui.. Et merde ! Il faut mieux que j'arrête là ! Quand je vous disais que l'univers de la Quête était d'une richesse incroyable ! Même en deux pages, je ne pourrais vous raconter que très partiellement l'histoire et mille fois moins bien que ne le font Loisel et Letendre... Alors, deux solutions, vous achetez les albums (quatre tomes sont disponibles pour le moment), ou vous achetez le soft (actuellement sur ST et Amiga, bientôt sur PC et 8 bits, mais avec des versions "dégénérées")...

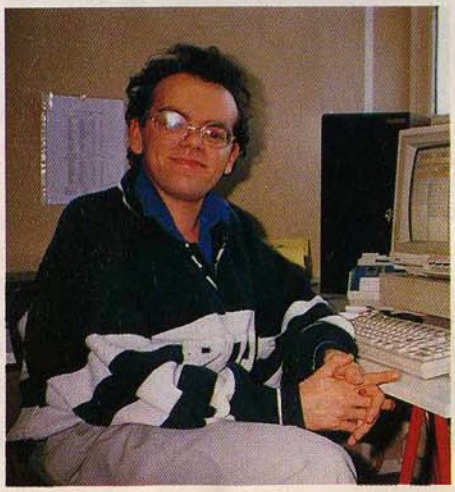
J'oubliais. C'est le très talentueux Charles Callet qui a réalisé les huit musiques originales du soft et elles sont... étonnantes de qualité. A tel point qu'un 45 tours sortira bientôt. D'ici à ce que Charles soit premier au Top 50, il n'y a qu'un pas que son talent justifierait pleinement. Il faut en tout cas saluer le travail gigantesque que représente l'adaptation d'une œuvre aussi riche. Avec *Tintin* et la Quête, Infogrames a le vent en poupe...



LE CLAVIER AZERTY BIEN TEMPÉRÉ

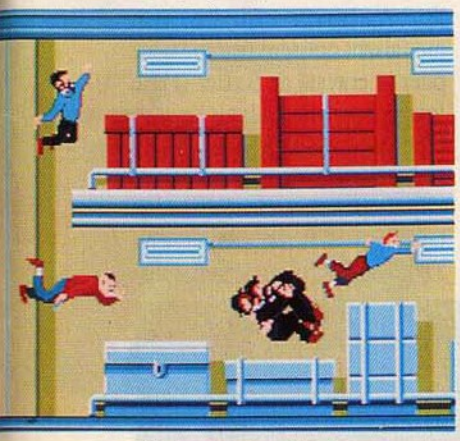
Depuis quelques années, **Charles Callet**, musicien professionnel, compose et programme de nombreuses musiques de jeux pour des éditeurs tel que Infogrames, Cobra, Ere Informatique, FIL ou bien encore Broderbund. En fait, ce ne sont pas moins d'un millier de musiques originales qu'il a ainsi créés en moins de trois ans. Persuadé que l'on ne peut faire du bon travail qu'avec de bons outils, Charles Callet a prit l'habitude de programmer ses propres utilitaires, sur Amstrad pour faire des sons et éditer des morceaux, et plus récemment sur Atari pour compacter et retravailler ses sons échantillonnés. Ainsi, on lui doit notamment les logiciels **Amstradeus** et **Musique Pro**, édités par **Musique-Logiciels**, une société qu'il a mis en place à cet effet. Récemment, il vient de composer, pour **Infogrames**, la musique du logiciel **La Quête de L'oiseau du Temps**, tiré de la bande dessinée d'anticipation de Loisel et Letendre. Ce projet lui tient particulièrement à cœur puisqu'en même temps que le logiciel, sera commercialisé sur disque une version étendue de la musique, enregistrée en studio avec de véritables instrument et les chœurs de l'Opéra de Lyon, sa ville natale. J'ai eu la chance d'entendre les deux morceaux en question : pas de problème, ça sonne "pro" (24 heures de mixage). Aucun rapport avec les "repiquages" de bande-son de jeu d'arcade que l'on trouve dans certains packages, mode très prisée chez les éditeurs anglo-saxons. Ne serait-ce qu'à cause de cela, le projet est très intéressant pour un musicien, mais Charles, qui voit toujours plus loin, est persuadé que ce type de produit préfigure une ère nouvelle. En effet, avec l'arrivée, à plus ou moins longue échéance, du support CD (ROM ou Interactif), la création d'un jeu digne de ce nom prendra bientôt des allures de gigantisme; la technologie CD permettra aux logiciels de bénéficier de longues minutes de musiques en qualité hifi et les graphismes, issus de films video ou de digitalisations, demanderont la mise en place d'équipes lourdes. Seules de très grosses structures comme les maisons de productions pourront assumer de tels coûts et de telles contraintes. Comme si tout cela ne l'occupait pas suffisamment, Charles Callet a travaillé avec notre confrère **Micro Systèmes**, à l'élaboration d'une carte de synthèse sonore, destinée à donner la parole au Minitel. Les cinquante prototypes existant à ce jour sont actuellement testés par la DGT; on vous tiendra au courant. "Je m'intéresse au futur puisque je suis condamné à y passer le reste de mon existence", telle pourrait être la devise de Charles Callet.

C.B.



LE TINTIN QU'ON N'ATTENDAIT PLUS

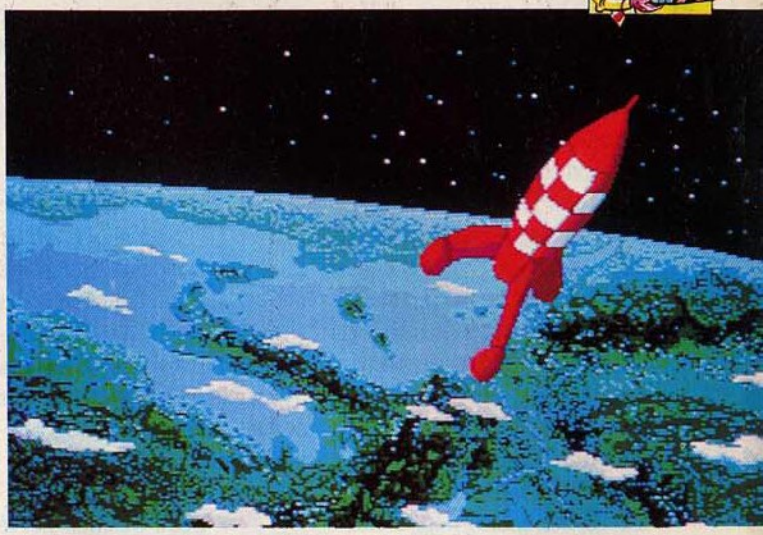
Lorsque disparut Hergé, le 3 mars 1983, les amateurs de BD du monde entier virent les couleurs du deuil envahirent leurs albums de Tintin, déjà jaunis par le temps. Un peu après, une autre nouvelle toute aussi triste les affligeait de nouveau : il n'y aurait plus jamais d'albums de



Tintin, et même *Tintin au pays des faussaires* (ou *Tintin et l'Alph Art*, l'album sur lequel Hergé travaillait depuis 1979) ne verrait jamais le jour, autrement que sous forme d'un livre d'esquisses et de crayonnés. Tel était l'ultime vœu d'Hergé, qui écrivait déjà en 1975 : "C'est une œuvre personnelle au même titre que l'œuvre d'un peintre ou d'un romancier. Ce n'est pas une industrie ! Si d'autres reprenaient Tintin, ils le feraient peut-être mieux, peut-être moins bien, mais une chose est certaine, ils le feraient autre et du coup ce ne serait plus Tintin."

Or, voici qu'apparait aujourd'hui un Tintin sous une forme inédite, celle d'un logiciel intitulé **Tintin sur la Lune**, qui s'inspire pour son scénario de deux albums : *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*.

Au terme de près d'un an de négotiations, Infogrames a en effet signé en avril 88 un contrat avec les éditions Casterman et la Fondation Hergé, portant sur la réalisation de deux jeux par an inspirés des aventures de Tintin, ceci pendant trois ans minimum. "Après de multiples recherches dans les albums de Tintin, nous avons finalement choisi *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*, car sur l'ensemble de l'œuvre de Hergé, il nous semblait que c'était celles qui correspondaient le mieux à notre attente. D'une part, elles étaient très riches en gags de toutes sortes et en action. D'autre part, elles étaient des ouvrages



cités très souvent en référence dans les autres albums de Tintin (ce dernier est en effet très fréquemment reconnu au cours de ses diverses aventures dans le monde entier par des personnages qui ont suivi ses exploits sur la Lune)".

Objectif Lune/ On a marché sur la Lune

C'est le 30 mars 1950 que paraissent dans le journal Tintin les premières planches de *On a marché sur la Lune*. On est loin des livres de Jules Verne et d'H.G. Wells, ainsi que des films de Méliès. "Pas de monstres, pas de surprises fabuleuses" (Hergé dans *Entretiens avec Hergé*, de Numa Sadoul). Par contre, les deux albums sont construits autour d'une documentation très précise, que Hergé dit s'être contenté de "romancer", et dont *L'Astronautique*, d'Alexandre Ananoff, constitue la pièce maîtresse. Une maquette de la fusée, entièrement démontable, fut même réalisée, et Hergé lui-même fit le voyage jusqu'à Paris afin de la soumettre à l'approbation d'Ananoff. Cette maquette devait permettre à Bob De Moor, responsable des décors, de pouvoir situer à tout moment l'emplacement exact des personnages.

On a marché sur la Lune deviendra, avec *Le Trésor de Rackham le Rouge*, l'un des deux best-sellers de la série des albums de Tintin. Pourtant, *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* ne sont

pas considérés comme les meilleurs albums de Tintin. Le cadre restreint de l'intrigue (dans la fusée et sur la Lune) a imposé des contraintes qui ne permettent pas au scénario de vraiment décoller (la fusée par contre...). Hergé lui-même en était conscient, décla-

rant : "Que voulez-vous qu'il se passe sur Mars ou sur Vénus ? Le voyage interplanétaire, pour moi, est un sujet vidé".
Ceci dit, ces deux albums peuvent très bien convenir pour une adaptation sur logiciel car les problèmes y sont fort différents. Ce qui explique le choix d'Infogrames : "La Fondation Hergé désirait que le premier logiciel de Tintin soit un jeu d'action dynamique et ces deux albums présentaient toutes les caractéristiques d'un très bon jeu d'arcade : démarrage de la fusée, pilotage à travers les météorites, alunissage... De plus, le principe de déplacement en apesanteur n'a jamais été utilisé dans ce genre de jeu, cela constitue donc un plus au niveau du scénario."
Après *Tintin sur la Lune*, Infogrames compte adapter *L'Ile Noire* et *Le Trésor de Rackam Le Rouge*. Souhaitons à ces logiciels une carrière similaire à celle des albums de Tintin, qui se sont vendus à ce jour à plus de 80 millions d'exemplaires, traduits dans plus de trente langues différentes à travers le monde.

Jean-Michel Berté

LE LOGICIEL

PREVIEW

Le logiciel, qui devrait se composer de deux parties, sera résolument arcade/action, les éditions Casterman étant farouchement opposées à ce que la première adaptation d'un album soit un jeu d'aventure. La première partie du jeu amènera le joueur à se diriger dans l'espace en pilotant la fusée partie de Sbrodj, en Syldavie (le décolage, automatique, servira d'écran de présentation). Le propre des voyages dans l'espace est de comporter de multiples dangers : apparemment, Tintin n'échappera pas à la règle puisque la traversée de l'espace profond donnera lieu à un véritable gymkhana au milieu des météorites. Si j'en juge par la disquette de préversion qui m'a été confiée, le laser disposé à l'avant de la fusée (oui, je sais, ce n'est pas dans la BD) arrivera à point nommé pour faire éclater les météorites en folie. Cette scène d'arcade s'annonce assez spectaculaire : les météorites sont en 3D et les mouvements suffisamment décomposés pour que l'animation soit réaliste. Après cette scène dantesque me faisant craindre énormément pour la cravate de Baxter (1), le joueur devra faire alunir l'engin. C'en est fini de la partie arcade/simulation, en route pour la deuxième partie du logiciel se déroulant dans la fusée. Maintenant, Tintin doit retrouver ses amis disséminés un peu partout. Alors là bravo : comme dans l'album, Tintin doit tenir compte de l'apesanteur pour se déplacer et, pour cela, il peut s'accrocher aux poignées et à différentes structures du décor (barres, échelles, etc.). Les graphismes, comme dans le reste de cette préversion, sont vraiment splendides et, même remarque que précédemment, les animations sont vraiment réussies. Bref, un logiciel très attendu. Mon vieux Milou, voilà une affaire qu'il nous faut tirer au clair.

(1) Voir Objectif Lune

Deux disquettes pour Atari ST. Annoncés sur Amiga, Amstrad CPC et Thomson

C.B.

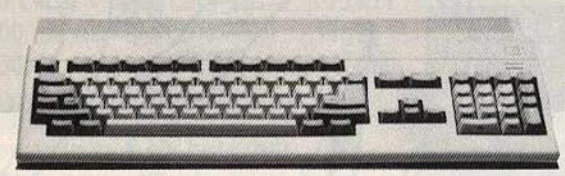
TINTIN QUIZZ

GAGNEZ 10 JEUX OFFERTS PAR INFOGRAMES !

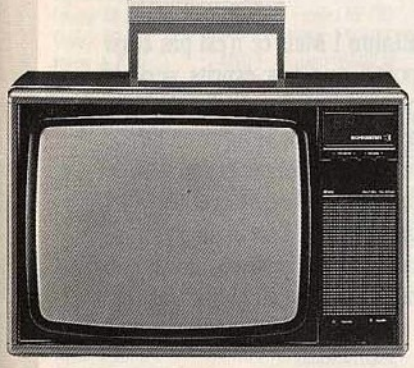
La remarque d'Infogrames sur Tintin souvent "reconnu" par les personnages de ses albums est pour nous l'occasion de mettre à l'épreuve ceux de nos lecteurs qui sont des vrais fans de Tintin. A la page 15 de l'album *Les cigares du Pharaon*, on voit le cheik Salaam Aleikum annoncer à Tintin qu'il est, depuis des années, un fidèle lecteur de ses aventures et, pour appuyer ses dires, il lui montre un exemplaire d'*Objectif Lune*. Or, l'album *Les cigares du Pharaon* est antérieur de près de vingt ans à *Objectif Lune*. Connaissez-vous l'explication de ce mystère ? Dans l'affirmative, envoyez-nous votre réponse à Micro News, Tintin Quizz, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris. Les dix premières bonnes réponses gagneront un jeu Tintin sur la Lune (précisez votre ordinateur) offert par Infogrames.

IL SUFFISAIT D'Y PENSER !

AMIGA 500



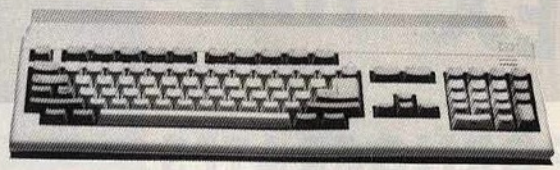
+



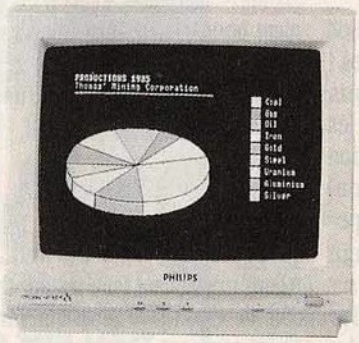
TÉLÉVISEUR COULEUR SCHNEIDER "AUTEUIL"
36 cm
40 programmes
Prise casque
Prise Péritel
Antenne UHF
Consomm. : 51 Wh
Câble péritélévision

+
2 manettes de jeux Philips VU001

= **6290 F TTC**



+



MONITEUR COULEUR PHILIPS CM8801
Prise casque
Support inclinable
Réglages de l'image
Résolution 360 points
Dalle sombre
Sortie audio
Câble péritélevision

+
2 manettes de jeux Philips VU001

= **5990 F TTC**

LA CLÉ DE SOL

2, rue de l'Étape - 51100 Reims - Tél.: 26.88.42.90+

+ de 4000 logiciels en stock

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal ..... Téléphone .....

Je commande :

☐ Amiga 500 + télé : 6290 F TTC
☐ Amiga 500 + monit. : 5990 F TTC

Mode de règlement :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bleue
CB N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐☐☐ Signature :

150 F pour frais de port (+ 50 F en contre remboursement)

SEX MACHINES

PORNOCRATES, PÉTITIONNEURS... ET GATÉS EN PLUS !

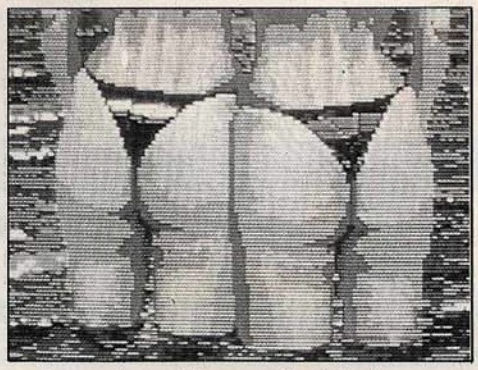
800 réponses, c'est le nombre de pétitions que nous avons reçues ! Beaucoup plus que nous n'espérions ! Apparemment, les problèmes soulevés par la pétition micro-porno semblent vous concerner au premier degré. Rappelons la règle du jeu : il s'agit d'attirer l'attention des éditeurs sur les problèmes évoqués dans les deux précédents numéros et de les amener ainsi à nous proposer rapidement des jeux plus "adultes". A partir de ce numéro, voici donc les réactions des éditeurs par rapport à la pétition et à vos lettres, puisque nous allons les voir avec vos réponses en main !

INFOGRAMES MONTRE TOUT !

Premier à monter sur le ring : **Bruno Bonnell**, P.D.G. de la société **Infogrames** : "Nous nous sentons tout à fait en accord avec le sens de votre pétition, à savoir qu'il est inconcevable, aujourd'hui, de s'adresser aux jeunes de la même manière qu'on le faisait il y a vingt ans. A Infogrames, nous ne vous avons pas attendus pour inclure dans nos logiciels des scènes adultes. Il y a de nombreuses scènes de déshabillage dans *Les Passagers du Vent*, tout comme dans la B.D., et il y a même une scène de viol. Il y a également un viol dans *L'Affaire Santa- Fé*, sur CPC. D'ailleurs, nous allons vous prouver tout ça en réalisant une plaquette spécialement pour vos lecteurs, où nous vous montrerons les meilleures photos d'écran érotiques d'Infogrames !"

COKTEL DETERRE LA HACHE DE GUERRE

Ça commence donc très fort... Allons maintenant faire un tour du côté de **Coktel Vision** qui sort en ce moment **Emmanuelle** ! "Rectification, précise immédiatement **Jacqueline Colin** (la nouvelle responsable de communication), Emmanuelle sort sur **Tomahawk**, notre nouveau label. Nous sortons beaucoup d'éducatifs sur Coktel et il ne faut pas tout mélanger. Emmanuelle est un jeu d'aventure érotique avec des phases d'action, où vous devrez préserver les trois lois de l'érotisme, symbolisées par trois statuettes : règle de l'asymétrie (dans toute scène d'amour, avoir un nombre impair de partenaires), règle de l'insolite (toujours rechercher des circonstances exceptionnelles), règle du nombre (multiplier ses partenaires, où mieux, les diviser ou se diviser dans le temps et l'espace)."



▲ *Le graphiste d'Emmanuelle n'aimait pas ces fesses-là et les a refait depuis...*

Le grand chef siou **Oskian Agile**, P.D.G. de Coktel et Tomahawk, prend alors la parole : "Ugh ! Dans l'absolu, pour prendre en compte votre pétition et faire plaisir à vos lecteurs, il faudrait faire une version spéciale d'Emmanuelle pour les pays latins, car n'oublions pas que de nombreux pays exercent à l'encontre des logiciels une censure très puribonde. C'est le cas des Etats-Unis, de l'Allemagne et de l'Angleterre, où par exemple les chaînes de grands magasins ont refusé de vendre *Barbarian*, à cause de sa jaquette. Pour cette raison, nous avons dû rajouter un soutien-gorge sur la jaquette d'Emmanuelle, mais pour vos lecteurs, voici en exclusivité la première version de la jaquette !"

MBC, L'ETALON DE LA MICRO

D'emblée, Thierry Frézard, P.D.G. de **MBC**, nous met à genoux en lâchant : "Le prochain jeu MBC s'appellera **Le Dernier Etalon** ! Mais ce n'est pas aussi porno que vos esprits pervers peuvent l'espérer. Le jeu s'appelle aussi **Jaws**, et il s'agira en fait de retrouver le dernier étalon, afin de faire des saillies. Mais enfin, voici une photo de l'écran de présentation et vous pouvez constater que nous n'avons pas oublié vos lec-

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 ____ **7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 ____ **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	1 990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	1 560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI !
PROMO -50 % SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

AMIGA

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAC 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Clirrate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F

AMIE LE PRO.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

MN

▲ *Le dernier étalon*

EXXOS SE FAIT (PRESQUE) LYNCHER CHEZ MICRO NEWS

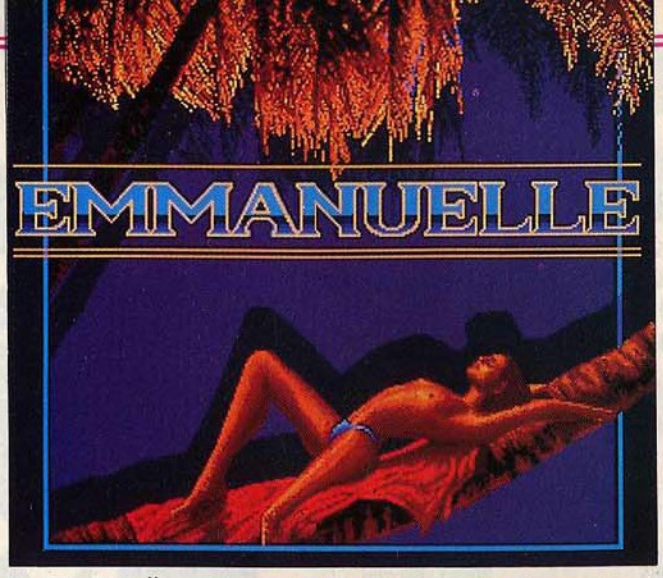
Cet article était déjà bouclé lorsque **Nelly Desclaux**, l'attachée de presse d'**Exxos**, est arrivée en coup de vent pour nous apporter des images de **Teenage Queen**, le fameux strip-poker "pas vulgaire" qui sortira sur Noël pour ST, Amiga, PC... ou c'est peut-être le contraire.

"On ne sait jamais qui est sur qui", comme disait Claude Lelouch en s'arrachant les cheveux le jour de la sortie de son film *Les Uns et les Autres*, découvrant qu'un petit malin avait sorti simultanément un film porno s'intitulant *Les Uns dans les Autres* (authentique).

Je dois reconnaître que Nelly est adorable mais là, elle a vraiment failli se faire sortir à coups de pompes dans l'arrière-train. Elle est venue en effet avec une seule photo de Teenage Queen, où l'on voit la Queen en question, non seulement entièrement habillée mais portant même un pull-over ras-du-cou, un imperméable et un chapeau !

Sacrilège ! Oser apporter de pareilles photos chez Micro News ! Au meurtre, à l'assassin, on veut me tuer, me miner, me mortifier ! Pourquoi pas un chador, pendant qu'on y est ? Heureusement que nos lecteurs nous comprennent, eux, et qu'ils nous envoient (histoire de nous mettre le cœur à l'ouvrage) des photos qui, si elles étaient publiées, nous vaudraient une interdiction immédiate à l'affichage. Pour se faire pardonner, Nelly a immédiatement ouvert sa chemise, euh

▲ *1789*



▲ *Emmanuelle sans soutien-gorge*

Par le trou de la serrure ▶

non... une chemise, d'où elle a extrait des croquis de Teenage Queen, fait par Jocelyn Valais. "Ah, c'est la graphiste ?", m'écriais-je immédiatement, pressentant l'interview intéressante. Patatrac, un à zéro, c'est Jocelyn, pas Jocelyne, c'est un mec, eh patate !

Voyons un peu ces esquisses... Pas vulgaire, pas vulgaire, qu'il disait le père Viau... Peut-être, mais ça m'a l'air d'être une sacrée allumeuse, la Teenage Queen, encore une qui ne loupe pas une occasion de montrer sa culotte ! A un tel niveau, on ne peut même plus dire qu'elle a le feu au cul, faut carrément appeler Haroun Tazieff !

Enfin, heureusement que je viens de recevoir **Rape Games**, une disquette Amiga qui circule sous le manteau et qui montre l'amour-micro du troisième âge sous un jour plaisant...

La suite au prochain numéro...

Eric Satyre

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	NC
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDÉO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3590 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A3	11990 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1850 F
LSP 10	2790 F
MSP 15	4590 F
STAR	
LC 10	2490 F
LC 10 couleur	2950 F
LC 24 10	4990 F
AMSTRAD	
DMP 3160	2290 F
DMP 4000	3995 F
LQ 3500	3990 F
EPSON	
LX 800	2690 F

les promos

520 STF + moniteur couleur Printel = **4990 F**

1040 STF + moniteur couleur Printel = **6990 F**

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République

MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DEFI!

PROMO **-50%** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES	
Quick shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed king	110 F
Professional	155 F
WICO command	285 F
PROTECTION (housse toile plastique)	
Clavier	70 F
Moniteur	80 F
Imprimante	80 F
RANGEMENT	
10 disk 3" 1/2	35 F
10 disk 5" 1/4	45 F
50 disk 3" 1/2	90 F
50 disk 5" 1/4	90 F
100 disk 3" 1/2	125 F
100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ	
Compta Jaguar	1950 F
Le comptable	485 F
Compta MEMSOFT	1550 F
GESTION DE FICHIERS	
Datamat	375 F
Superbase	950 F
Superbase PRO	2450 F
TABLEUR	
K Spread	650 F
Calcomat 2	875 F
VIP Professional	2050 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText	725 F
Sigmun II	1475 F
Rédacteur	480 F
UTILITAIRES	
PC Ditto	760 F
Twist	368 F
K Switch 2	295 F
MUSIQUE	
Creator	2475 F
EZ Track	640 F
Music Cons. set	249 F
Music studio	315 F
LANGAGES	
GFA Basic 3.0	725 F
Interpréteur C	325 F
Lattice	990 F
Profimat	485 F
GRAPHIQUE / VIDÉO	
Film Director	590 F
Art Director	490 F
Quantum Paint	275 F
Cyber Studio	850 F
Aegis Animator	565 F
Spectrum 512	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elite	220 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Draft	730 F
Easy Draw 2	730 F
CAD 3D	380 F
PAO	
Fleet Street Editor	990 F
Publishing Partner	1770 F
Time Work	990 F
ÉDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac maths (B) 1re term.	226 F
Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F
JEUX	**NOUVEAUTÉS**
Jeanne d'Arc	245 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Jet	399 F
Skull	245 F
Overlander	220 F
Arkanoïd II	195 F
Mickey Mouse	220 F
Lords of Conquest	250 F
Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

SCOOPS NIPPONS

NEC DISPONIBLE EN FRANCE/SEGA 16 BITS/ NEMESIS 3

Ça y est, la **nouvelle console Sega 16 bits**, la **Sega Megadrive**, est en vente depuis un mois au Japon, où les premières ventes ont pris l'allure d'un raz-de-marée ! Il faut dire que la belle a des arguments percutants : un graphisme extraordinaire (supérieur à celui de la console Nec) pour un prix hyper compétitif d'environ 1000 F ! Mille francs pour une console 16 bits, ça fait plus que badaboum dans les chaumières japonaises, où les kids font des bonds jusqu'au plafond ! "Papa, achète-moi une console Sega ou je *te* fais harakiri !" Argument imparable...

Deux jeux sont déjà disponibles : **Super Thunder Blade** et **Space Harrier 2**, au prix d'environ 300 F pièce. La Megadrive a une compatibilité ascendante avec la console Sega, tout comme le MSX1 avec le MSX2, c'est-à-dire que toutes les cartouches et cartes Sega actuelles tournent sans problème sur la console 16 bits. Vous pouvez donc acheter sans appréhension la console actuelle, d'autant plus que la Megadrive ne sera pas vendue en France avant un an et à un prix supérieur (comme toujours) au prix japonais, because les frais de douane et d'importation et l'adaptation en Secam-Péritel. Vous ne devriez pas alors avoir trop de problème pour revendre votre console, assortie des quelques cartouches dont vous serez lassé. Certains magasins proposeront peut-être une reprise, comme ils le font actuellement (voir "Les bons plans de Samouraï Micro" dans le n°14).

La Nippon Electric Company (NEC) n'a, quant à elle, aucune stratégie d'importation de sa console en France ou même en Europe. Cette société qui, rappelons-le, est le premier producteur mondial de composants électroniques et le cinquième producteur mondial d'informatique professionnelle, a apparemment d'autres chats à fouetter que de se lancer en Europe sur le marché instable et à hauts risques des jeux vidéo. MAIS, MAIS, MAIS... à Paris, le magasin **Shoot Again** (145, rue de Flandres, tél : 40.38.02.38.) devrait avoir des **consoles Nec disponibles à la vente** au moment où vous lirez ces lignes ! (Je sais, c'est très cruel de vous annoncer de telles choses sans prévenir et nous sommes sans pitié...).

Les consoles seront vendues sur commande au prix de 2350 F pour la console, l'alimentation, une manette et une interface moniteur RGB. Les prix des jeux vont de 400 à 500 F et douze titres sont disponibles : *R-Type 1 et 2, Galaga 88, Victory Run, Chan & Chan, Baseball, World Court Tennis, Tale of a Monster Path, Space Harrier, Wonder Boy in Monsterland, Shangaï, Alien Crush*. La plupart de ces jeux sont déjà connus de nos lecteurs puisque, devançant une fois de plus l'actualité, Micro News a commencé, dès mai 88, à tester régulièrement les jeux Nec. En fait, seuls quatre de ces jeux n'ont pas encore été testés : Baseball, Tennis, R-Type 2, Tale of a Monster Path.

Attention ! La console Nec fonctionne seulement sur un moniteur avec entrée RGB ou SCART. Elle ne fonctionnera pas sur un téléviseur Pal ou Secam.

Egalement disponible chez Shoot Again, pour la console Nec : un **boîtier d'extension 5 joysticks** ! Oui, vous avez bien lu ! Ce boîtier permet de jouer à cinq au jeu World Court Tennis : quatre joueurs et un arbitre ! Du jamais-vu sur une console ou un ordinateur.

Dernière minute : **Nemesis 3** arrive en cartouche megarom pour MSX1 et sera testé en avant-première européenne dans le prochain numéro si Dieu... ou plutôt la CGT le veut, God save the P &T !

SPECIAL EXPORT

C'est **Psygnosis** qui distribue la traduction anglaise de **Explora**, rebaptisée **Chrono Quest**. Cette dernière version bénéficie de deux (splendides) écrans de présentation supplémentaires. Bon, c'est pas le scoop de l'année, je vous le concède. Dernière minute : à l'heure où nous mettons sous presse, j'apprend que les Anglais disposent dorénavant d'une version musicale du soft. Et nous alors ? Edition spéciale : finalement, les Anglais nous ont refilé les codes sources de la musique - il y en a en effet dans la nouvelle version française - mais pas ceux des écrans de présentation. Sale affaire (mais bon jeu !).

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Synthétiseur musical	980 F
Cassette	290 F	Clavier musical	1350 F
Disquette DD1	1990 F	Digital drum	370 F
Disquette FD1	1590 F	**TÉLÉMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DTL 2000	1590 F
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko RAM	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
256 Ko Silicon disk	990 F	**INTERFACES**	
GRAPHIQUE		RS 232	590 F
Tablette graphiscope II	990 F	Adaptateur MP1	590 F
Crcyon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP2	490 F
Crcyon optique DART 6128	690 F	Multiface 2	570 F
Souris AMX	690 F	**CÂBLES**	
VIDÉO		Péritel	150 F
Digitaliseur VIDI	990 F	Centronics	150 F
Tuner télé	1390 F	Magnéto	70 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Doubleur joystick	100 F
Scanner DART	790 F	Rallonge 464	130 F
AUDIO		Rallonge 6128	160 F
Synthétiseur vocal	540 F		

IMPRIMANTES

DMP 2160 **1690 F** **CITIZEN 120 D** **1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	195/295 F	Ortho CM	170/200 F
Calcumat	/390 F	Sciences naturelles	/199 F
Dams	/395 F	**JEUX**	
Datamat	/390 F	Street Fighter	99/149 F
La Solution	/790 F	Sky Hunter	95/155 F
Superpaint	/250 F	Conspiration	109/169 F
Textomat	/390 F	Karate Ace	105/155 F
ÉDUCATIFS		Arctifox	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Équations	150/200 F	Bad Cat	105/145 F
Espace et solitude	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Exam	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français CM	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français sons		Match 3	119/169 F
CP/CM	170 /200 F	Unitrax	96/149 F
Géométrie	170/200 F	Terramex	95/155 F
Le monde	/197 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2e cycle	200/250 F	Nebulus	92/139 F
Maths 2e cycle II	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 3	170/200 F	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 4	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths 6	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths CE	170/200 F	Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur	
Bien débuter CPC 6128	99 F	de disquette	149 F
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	
Livre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

les prix à le choix

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette SF 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette DE 1571	2490 F	**AUDIO**	
Disquette SF 1570 **PROMO**	1200 F	Interface Midi	365 F
MONITEURS		Synthétiseur vocal	
Monochrome vidéo + son	1000 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Sampler	850 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	**TÉLÉMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Émulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	**INTERFACES**	
VIDÉO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner téle avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUE		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE **PROMO**	320 F		

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO **600 F** **MPS 1250** **2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/350 F
Basic 64	/350 F	Tool	/350 F
Basic 128	/450 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Calc Result	/200 F	**ÉDUCATIFS**	
Datamat	/350 F	Algèbre I ou II	/190 F
Easy Script	/100 F	Anglais I à IV	/190 F
Extra Tool	/200 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géccalc	/350 F	Maître mots	/190 F
Gécdex	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Gécfile	/350 F	Orthographe I à IV	/190 F
Gécpublish	/495 F	**JEUX**	
Gécs	/420 F	American Civil War	/259 F
Gécs Fontpack 1	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Gécspell	/250 F	Dark Castle	/195 F
Gécswrite Workshop	/350 F	Bard's Tale III	/309 F
Hecrtland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
Proʾimat	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	/350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/450 F		

LIVRES

Entretien et		Livre du CP/M C 128	149 F
réparation 1541	149 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Langage machine tome 2	149 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du 1570/1571	179 F	Trucs et Astuces C 128	249 F
Livre du Basic 7.0	149 F		

amie LE PRO.

les promos

AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5360~~ **4890 F**

les promos

COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 17

YANKEES EN FOLIES

MICROPROSE :

Thomas Ormond, P.D.G. de Microprose France, a un gros problème nommé Véronique Gardy.

C'est d'autant plus un problème que ledit problème résoud quotidiennement une partie des problèmes de Microprose France : problèmes de gestion, problèmes d'administration, problèmes de communication, problèmes de promotion, j'en passe et des meilleurs...

Comment celle qui résoud les problèmes peut-elle être, elle-même, un problème ? Voilà le problème... Vous ne suivez pas, vous avez un problème ? Pas de problème, je vais résoudre ce problème.

Bon ça y est, Olivier et Cyrille, par ici la monnaie, vous me devez chacun 10 sacs, j'ai gagné mon pari, j'ai casé 15 fois le mot "problème" en quelques lignes. Merci, et merci, le bon Dieu vous le rendra si vous pariez avec lui et si vous gagnez ! Allons, vous n'allez pas vous mettre à pleurer, la prochaine fois vous gagnerez peut-être...

Bon, ben moi je vais aller boire mon gain au café du coin, salut les mecs, bonjour chez vous !

Ah, j'ai pas le droit ? Ah, l'article n'est pas fini, loin de là ? Il ne fait même que commencer ? Comme c'est étrange, je ne m'en étais pas aperçu...

Bon, ben puisque vous insistez tant ; quand c'est demandé si gentiment, on ne peut pas refuser mais arrêtez de m'enfoncer ce couteau dans les côtes, ça fait désordre.

Or donc, il estoit une fois le valeureux Thomas Ormond qui avoit pour le seconder la fort gente et gracile damoiselle Véronique Gardy. Le problème (16 fois !), c'est qu'elle estoit très, très gente et gracile... Pour être précis, révélons carrément que sa chute de reins et ses fameuses robes "plus moulées ça craque" sont en grande partie responsables des taux anormalement élevés de pression artérielle, observés chez les journalistes micro lors de la dernière visite médicale de la médecine du travail.

Exemple : le 8 septembre dernier (j'ai donc mis trois mois à m'en remettre), Microprose avait invité les journalistes micro pour un repas amical au restaurant Lapérouse. Après l'apéro de Lapérouse, nous passâmes tous dans une pièce voisine, pour nous attabler autour d'une longue table rectangulaire. Thomas présidait à l'extrême-gauche de la table, Véronique lui faisant face, à droite. Thomas demande alors à chacun de s'asseoir, en fait de même... et se relève aussitôt : il y avait un énorme vide au milieu des convives ! Toute une partie des journalistes s'était en effet regroupée autour de Véronique, pressés comme des sardines, avec, au premier rang, Jean-Yves Primas (Commodore Revue) et Claudius (la Fnac). Primas, les yeux fiévreux et exhorbités, la langue pendante comme un jeune chiot, déjà prêt à consommer sur place bien plus que ne prévoyait le menu. Fait exceptionnel, je n'étais pas moi-même sous la table (comme de nombreux lecteurs pourraient le penser) mais bien plutôt vers le milieu, très convenablement placé près de Thomas Ormond. Explication : j'ai toujours pensé qu'il ne fallait pas trop étaler ses vices en public et puis, surtout, Primas et Claudius avaient squatté les places convoitées avec une telle ardeur qu'il aurait fallu en venir aux mains... et on n'est pas des bêtes, quand même ! Egalement et décemment assis en milieu de table : Georges Brize et Philippe Martin, rédacs-chef de Commodore Revue et Amstrad 100%. Cent pour cent innocents, du moins c'est ce qu'ils m'ont supplié d'écrire, rapport à leurs légitimes, Marie-Claude et Sylvie. (Ça va, mes chéries ? Tous des salauds vos mecs, n'est-ce pas ? Y'a vraiment que moi de convenable dans la bande, vous en conviendrez. N'oubliez pas que je suis toujours là pour vous consoler, mon phone est au début du canard et surtout, Sylvie, reste rousse, j'adore !). Fin de ma pub perso.

Voilà donc où en est la presse micro familiale, la seule différence entre Micro News et ses concurrents étant que les journalistes de M.N. partagent leurs obsessions sexuelles avec leurs lecteurs (qui en sont manifestement ravis, se jetant sur les passages "chauds" comme la misère sur le pauvre monde), alors que les journalistes des autres canards gardent leurs névroses obsessionnelles pour leur vie privée, ou semi-privée quand, n'y tenant plus, ils se jettent ainsi sur les pauvres, innocentes, mais ô combien sexy attachées de presse.

La faute à qui tout ça ? Certainement pas à Thomas Ormond qui, en ce jour béni du 8 septembre 1988, et après nous avoir montré de visu qu'il ne fallait pas succomber à la tentation du péché (Vade Retro Gardynas), nous enjoignit de communier avec lui dans la guerre du seigneur, j'ai nommé le commandant Bill "Wild" Stealey,

PLUTOT MORT QUE ROUGE

Billy pour les intimes, wild signifiant sauvage, on ne pousse pas derrière, mesdames, un peu de tenue, je vous prie.
Et aussi un peu d'histoire pour commencer...
Bill Stealey n'est pas un ramollo, vous l'avez déjà compris, c'est même un vrai de vrai, un authentique comme on n'en fait plus.
C'est un vétéran de l'US Air Force, il a fait la guerre du Viêtnam et était instructeur sur chasseurs à réaction. Il a ainsi formé plus de 200 élèves officiers, jusqu'à ce qu'en 1982, le démon de la simulation sur micro ne le saisisse, lui et son copain Sid Meyer. J'ai dit Sid Meyer et non pas Russ Meyer, malheureusement. A quoi tiennent les choses par moment... En effet, si au lieu de s'associer avec Sid meyer, Bill "le sauvage" s'était associé avec Russ Meyer, tous les logiciels Microprose seraient inévitablement portés au pinacle dans Micro News, le nom de la société apparaîtrait 300 fois par numéro et il y aurait un autel Microprose dans les bureaux du journal, ceci afin de célébrer dignement le seul vrai Meyer, Russ Meyer, le seul cinéaste au monde à ne jamais avoir fait tourner une actrice qui fasse moins de 120 de tour de poitrine, que son nom soit à jamais sanctifié, amen !
Ce fut donc Sid et non pas Russ... Dommage, car vu la qualité des simulations microprosiennes, on imagine parfaitement ce qu'aurait pu donner une association Bill le sauvage/Russ l'affolé "gros seins" : des simulations "pleines", offrant les mêmes arguments de poids que Vixen et ses copines, bref des softs ultimes et incontournables, mille fois supérieurs aux poupées gonflables les plus perfectionnées !

▲ *Bill Stealey sur Miss Microprose*

Bill Stealey, quant à lui, a d'autres genres de fantasmes... Par exemple, dès qu'il a un instant de libre, il s'entraîne sur son "war bird" personnel, un T-28 Trojan restauré. Quelques loopings et hop ! le voici de nouveau frais et dispo, prêt à affronter les vicissitudes de la vie. Avec Russ Meyer, nous aurions aussi eu droit à des loopings, mais d'une toute autre nature... quoique destinés pareillement à nous relaxer, afin d'affronter les "vicieussitudes" de la vie...

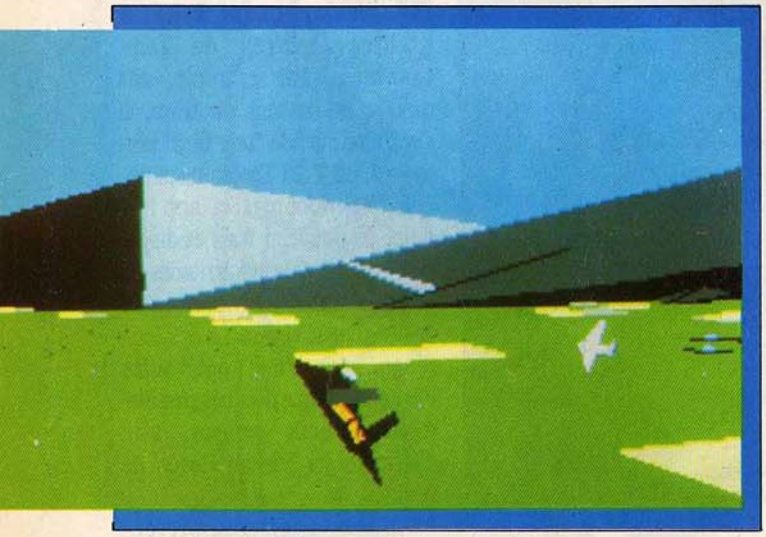
Bill est aussi un perfectionniste. Par exemple, lors de

la mise au point de *Solo Flight* (célèbre simulation de vol en 3D), il n' a fait ni une ni deux et a loué un Cessna 172, afin d'y embarquer ses programmeurs et de les initier "sur le tas" ("on the spot" dans le texte) aux joies du manche à balai. Il parait que pour rester polis, les programmeurs n'arrêtaient pas de dire "Super, Bill, super !", se retournant pour vomir sur les sièges. Remarquez, si Russ Meyer avait fondé Microprose avec Stealey, il est certain que les programmeurs auraient également eu droit à des démonstrations "sur les tas" ("on the sluts" dans le texte), afin de goûter aux joies du manche, et je suis sûr que là, ils auraient également crié "Super, Bill, super", mais avec des intonations quelque peu différentes... Ne croyez-vous pas, très chers ?

Bref, Bill Stealey est passé de la stimulation des élèves officiers à la simulation sur ordinateur, c'est-à-dire que maintenant, c'est vous qu'il va former, bande de trouffions et de bleus qu'avez tout à apprendre !

En fait, cette introduction n'est pas là par hasard, elle a le rôle ingrat de vous permettre de mieux comprendre ce qui va suivre et qui, autrement, vous aurait sans doute sérieusement perturbé. En un mot, vous allez maintenant être en mesure de comprendre pourquoi les scénarios de certains jeux Microprose ont plus d'affinités avec des manifestations culturelles telles que Rambo, plutôt qu'avec des sauvageries incongrues comme les films de Bergman ou les conférences sur Kirkegaard.

Attaquons d'emblée très fort avec **Red Storm Rising**, un jeu qui sera (si nos informations sont bonnes) présenté bientôt à George Bush lors de sa première rencontre avec Gorbatchev, afin d'aider à continuer l'œuvre pacificatrice de désarmement et de rapprochement est-ouest mise en place sous Reagan. Jugez plutôt, voici le scénario : "Dans un futur proche, l'URSS décide de faire éclater le mouvement des américains et traverse l'Atlantique, pendant que les forces de l'OTAN essayent désespérément de repousser l'écrasante invasion de l'Europe par les troupes du Pacte de Varsovie. Le jeu est donc la mise au point d'opérations tactiques en vue d'une attaque nucléaire qui serait la Troisième Guerre Mondiale. Vous êtes le commandant du sous-marin américain et votre tâche est de localiser et de détruire les sous-marins soviétiques lorsqu'ils quittent leur base du cercle arctique". Voilà un jeu digne de recevoir le Prix Nobel de la Paix ! Au fait, si un jour vous désirez vous rendre en Union Soviétique, vous savez ce qu'il vous reste à faire : lorsque vous irez à l'Ambassade à Paris pour demander votre visa (c'est dans le 16ème arrondissement, le quartier des camarades travailleurs), n'oubliez surtout pas de préciser que vous faites de la micro (les Russes adorent ça) et jouez donc de culot en ajoutant que vous êtes un ami personnel de Bill Stealey, le fondateur de Microprose. Surprise, vous aurez votre visa immédiatement et sans aucune tracasserie ! Bien sûr, ce sera un aller simple et vous ne pourrez pas modifier la destination mais la Sibérie, ça a du charme, vous verrez...



▲ *F-19 Stealth Fighter sur PC et compatibles*

▲ *F-19 Stealth Fighter sur PC et compatibles*

Ah, je dois être une mauvaise langue, tous les jeux Microprose ne peuvent être aussi anticommunistement primaires. Tenez, prenons par exemple **Covert Action** (Action clandestine en langue pas étrangère). Il s'agit d'un jeu d'espionnage entre les bons de l'Ouest et les méchants de l'Est. Qui sont les bons de l'Ouest ? Ce sont les services de renseignements américains, anglais et israëliens. Qui sont les méchants de l'Est ? Oui, bien sûr, vous avez tous deviné que les Russes sont dans le coup, par le biais du KGB. Mais qui sont leur alliés, je vous le donne en mille ? Les Français et la DGSE ! Eh oui, vu des Etats-Unis, un pays qui a élu un gouvernement socialiste ne peut être qu'un repaire de bolchévistes. Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire : la prochaine fois que vous irez chez un revendeur pour acheter un logiciel Microprose, surtout ne le volez pas, car en république socialiste ça risque de vous coûter quelques années de goulag. Ne le volez pas, non, payez-le... mais en roubles et en kopecks ! Logique, non ? Oh oh, je vois un lecteur qui ne sait pas ce qu'est un kopeck (le centième du rouble) : trois ans de camp de rééducation, trois !

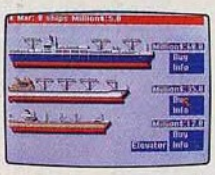
Et d'ailleurs, à partir du mois prochain, Micro News paraitra uniquement en russe, payable en roubles, on est en république socialiste ici, bordel !

Et voici maintenant une simulation de football, qui s'appellera - comble de l'originalité - **Soccer**. Ouais, bon prétexte l'équipe de foot. Ça permet de voyager beaucoup et de faire rentrer pas mal de renseignements au pays. Et pour les contacts avec les agents "taupes", quoi de plus innocent qu'un supporter qui vient féliciter l'équipe dans les vestiaires ?

Microprose France devrait bientôt distribuer les jeux **Axxiom**, disponibles uniquement sur ST et Amiga et vendus à prix démocratique (150 F). Là, je dis attention. On commence ainsi à vendre des jeux à caractère populiste à des prix populaires et on se retrouve avec sa carte du Parti sans même

AMIGA 500

PARCE QUE.



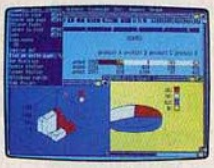
Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant?

La musique? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes?



SACHA

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. _____ Age _____ MN

Adresse _____ Tél. _____

Je désire recevoir : ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

s'en apercevoir, attention camarade...

Microprose France distribue aussi les logiciels Cosmi. Si vous pensiez en profiter pour avoir des jeux moins politisés, vous vous mettez le doigt dans l'œil jusqu'au disque dur...

On commence dans la joie et la bonne humeur avec **The President is missing** (le Président a disparu). C'est le titre du logiciel. Dans bien des pays, rien que le nom du jeu déclencherait immédiatement huit jours de fêtes nationales et la foule en liesse danserait dans les rues jour et nuit. Aux Etats-Unis par contre, on s'inquiète : "Ouh ouh, Ronnie, où t'es donc passé à c'te heure ? Reviens, Nancy a fait du gâteau aux noix et George emménage demain !" Explication du mystère : Ronnie ou George (c'est dur de suivre l'actualité) a été enlevé avec d'autres membres de son entourage par... tous en chœur : les Russes ! Raté, c'est pas ça, il a été enlevé par "un groupe international de terroristes". On remarque donc immédiatement que la firme Cosmi est beaucoup plus diplomate que Microprose et qu'elle se contente de suggérer. Et moi qui commençait à m'attacher à Billy, au moins il ne cache pas ses opinions, lui, on sait à quoi... euh... à qui on a affaire.

Avec **Inside Trader**, nous quittons un peu la politique (mais pas les magouilles) pour rentrer dans l'univers des marchés des changes internationaux où "il est possible de devenir riche en spéculant légalement sur le marché boursier.

Mais vous pouvez devenir plus riche en utilisant des informations secrètes que vous obtenez d'un informateur travaillant à la Bourse. Votre but est de faire des millions de dollars sans vous faire prendre par la CES (Commission des Echanges et Sécurité)". Un jeu d'une haute teneur morale donc, et qui encourage et entraîne à l'escroquerie en col blanc. Est-ce que Cosmi vous apportera des oranges en prison, lorsque vous serez passé de la théorie à la pratique ? La notice ne le précise pas.

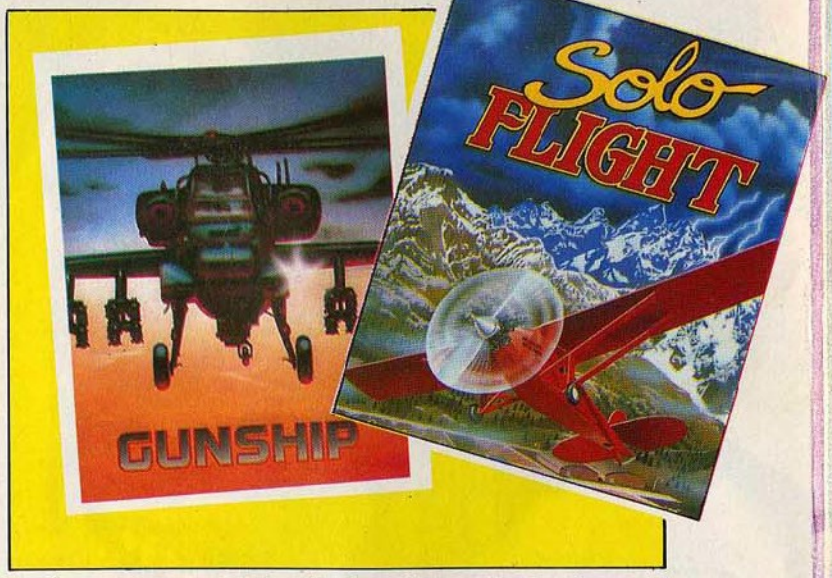
Defcon 5 nous ramène aux douces joies de la guerre à outrance, avec ses réconfortantes perspectives d'holocauste nucléaire. Personnellement, je préfère regarder Sabrina chanter et l'écouter danser, mais s'il y en a que ce genre de chose excite, après tout il en faut pour tous les goûts (comme disait mon boulanger en versant du poivre dans ses madeleines). Scénario : "Le sort du monde est entre vos mains" (Encore ! On se tue pourtant à dire qu'à Micro News - journalistes et lecteurs - on préférerait avoir autre chose entre les mains...), "vous êtes chargé de la défense de la zone spatiale des Etats-Unis. L'impact de l'ennemi est imminent. Détruirez-vous les missiles à temps pour sauver la race humaine ?"

Mais à force de parler de tout ça, il vont finir par le faire arriver ! Eh, les Microcosmi Brothers, avant l'apocalypse final, vous pourriez pas nous concocter un petit soft sexy, non ? Nous, on est français, on ne pense qu'à ça. Offrez-nous au moins la dernière volonté du condamné ! On demande pas grand-chose... Eh, Bill "wild", il n'est jamais trop tard pour bien faire, il est encore temps de t'associer avec Russ Meyer ! Un Meyer de perdu, dix de retrouvés !

Et puis, avec Russ, les plus grands programmeurs du monde vont se battre pour venir travailler chez toi, et gratis en plus, ils se contenteront des avantages en nature...

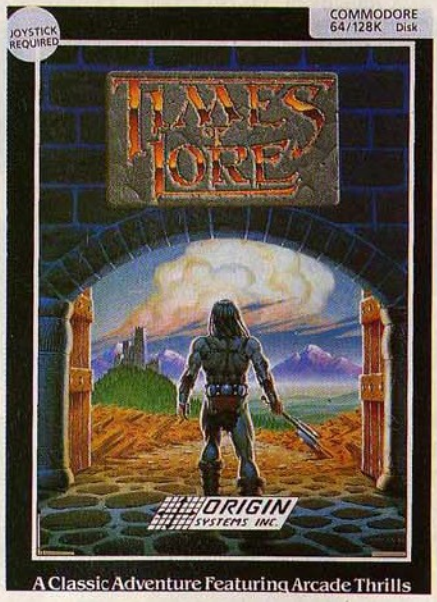
Epilogue

Nous avons, avec cet article, transgressé un des rares principes en vigueur dans ce journal, à savoir qu'un jeu d'aventures est toujours testé par un amateur de jeu d'aventures, un logiciel musical par Moulinex qui est musicien, etc. Or là, j'avoue humblement que les simulations ne sont guère ma "cup of tea" (en français "verre de vin") et que donc ma présence à cette tribune relève quelque peu de l'imposture. Pour ma défense, précisons que personne ne se bat à Micro News pour faire un reportage sur des simulations de guerre nucléaire (par contre, pour aller interviewer Véronique Gardy...). J'ai donc dû faire preuve d'autorité et me sacrifier, afin de ne pas exposer de jeunes journalistes à de pécheresses tentations...



Pour finir, précisons tout de même que Microprose n'édite pas que des simulations guerrières, mais aussi des softs comme *Pirates* (encensé dans M.N. lors de sa sortie) et que Microprose France distribue aussi les jeux Origin *(Ultima 4 et 5, Times of Lore)*, des jeux de rôles d'une telle qualité que certains utilisateurs leur vouent un véritable culte et ne jouent qu'à ça.

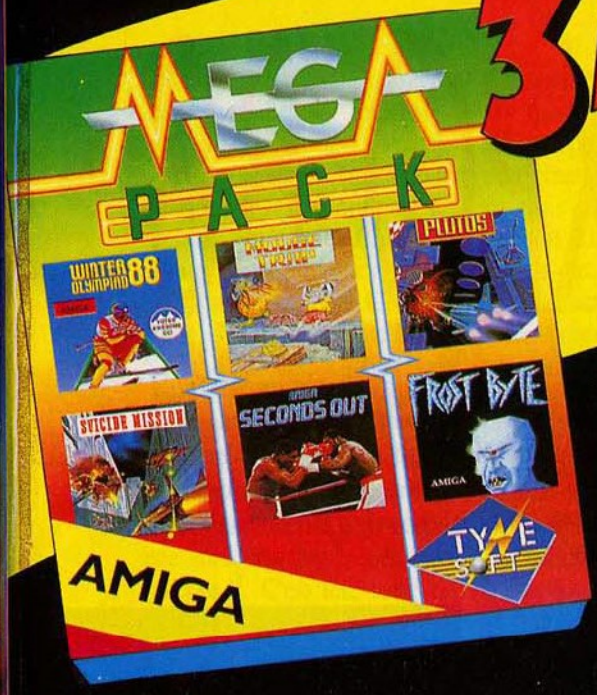
Les simulations Microprose ont également une particularité unique dans le monde des jeux sur micro : leur durée de vie commerciale s'étend toujours sur plusieurs années. Des jeux comme *F-15 Strike Eagle, Silent Service, Solo Flight*, se sont vendus pendant des années et se vendent encore. A cela, une seule explication : la très haute qualité de réalisation de ces logiciels, toujours basée sur une véritable expérience technique.



Dernier exemple en date, *Gunship*, simulateur de l'hélicoptère de combat Apache AH-64, et développé avec le concours de l'armée américaine. Un must pour les amateurs !

Jean-Michel Berté

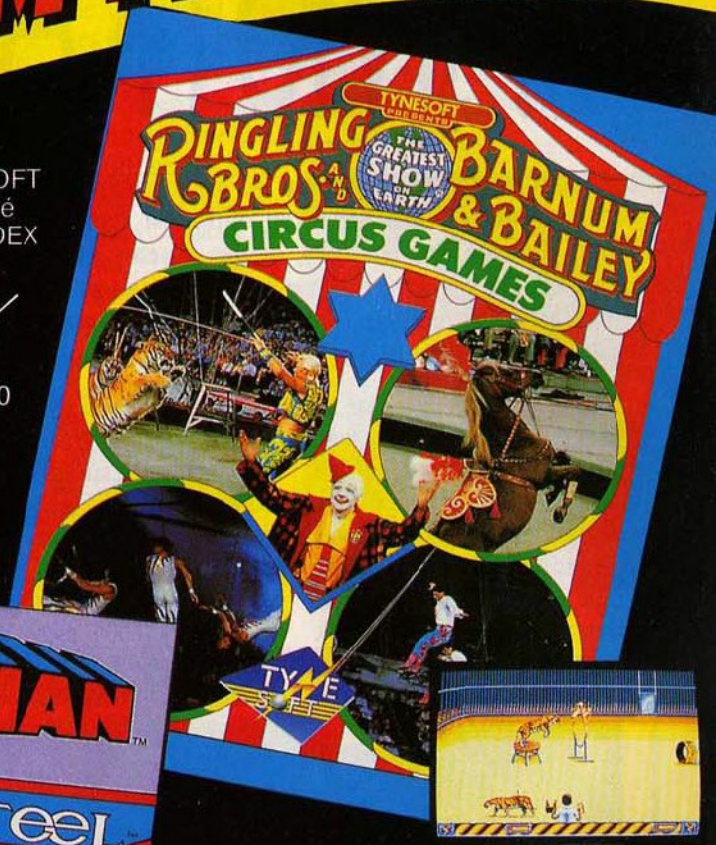
3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!



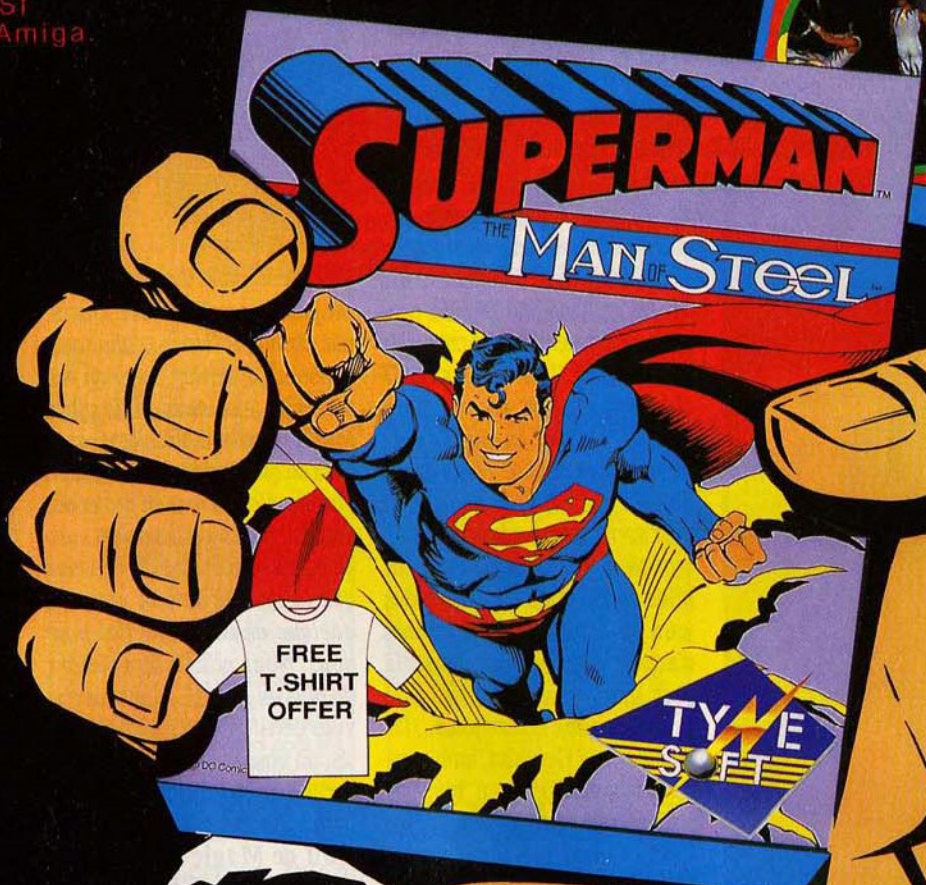
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tel. (1) 48 98 99 00



Disponible sur ST et Amiga.



SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.

TYNESOFT

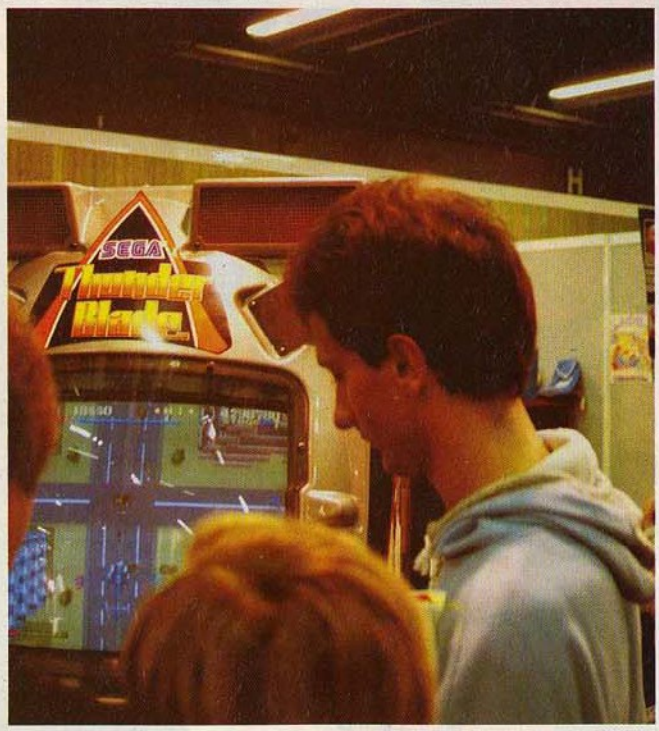
TYNESOFT COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate, Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

AMSTRAD EXPO 88

Ils sont venus, ils sont tous là. Même Jeannot, le fils maudit, est là aussi. Eh oui, il y avait vraiment foule à la dernière Amstrad Expo, qui s'est tenue du 4 au 7 Novembre au Parc des Expositions de Versailles. Sauf du côté des éditeurs, où les absents étaient nombreux. Par contre, le public avait répondu présent à l'appel. On en arrive donc à cet étrange phénomène : une expo dédiée à une seule marque, qui réunit en tout et pour tout cinq ou six éditeurs et qui attire 35 000 visiteurs (chiffre fourni par les organisateurs), soit plus du double que tout autre expo familiale. Vous avez dit paradoxal ?

Faisons rapidement le tour de l'expo. D'abord, il y avait le stand **Micro News**. Eh oui, on était là. Dans un coin de notre stand, il y avait une machine d'arcade **Thunder Blade** (la même que celle que vous pouvez gagner dans notre concours page 143). Du coup, il y avait une foule pas possible. Nous avions organisé plein de concours, avec des kilos de lots à la clé. Résultat, un visiteur est reparti avec une télémagnétoscope Amstrad sous le bras ! Merci tonton Micro News... De rien, les gars, c'est de bon cœur... Deux heureux veinards ont également gagné des bundles Amstrad (tuner-télé, radio-réveil, etc). Ceux qui se sont abonnés sur le stand ont gagnés des jeux US Gold et les meilleurs scores à Thunder Blade ont gagné des joysticks d'enfer (dont plusieurs Cobra (600 F pièce) des joysticks transparents, bref sûrement les plus beaux joysticks du monde) offerts par la société **CTS France**, merci à elle.



Stand Micro News ▲

Le plus gros stand ludique était celui de la société **SFMI**. C'est elle qui distribue en France **US Gold, Gremlin, Epyx, Magic Byte, Go !, Melbourne House, Hewson, Ocean** et encore une bonne demi-douzaine d'autres. Le stand Ocean était organisé autour d'un décor de jungle pour accueillir **Operation Wolf** et **Rambo 3**, excellents sur CPC. Chez **US Gold**, le délire était axé sur **Thunder Blade**, avec un concours qui vaudra un voyage en hélicoptère au gagnant. **Geoff Brown**, le patron d'**US Gold**, nous a confié qu'à son avis, Thunder Blade est le meilleur jeu que ses programmeurs aient jamais créé : "*Je trouve l'effet 3D de la version ST sidérant !*". Les projets d'US Gold ? "*De plus en plus de jeux de meilleure qualité. Nous avons décidés une fois pour toute de ne plus sortir que des bons jeux...*". Sympa. Il y avait également des kilos de PC et de CPC avec des jeux en démo et des machines d'arcade dans tous les sens : la plus grande salle d'arcade de France pendant quatre jours... Du côté de chez **Gremlin**, ambiance spatiale avec **FOFT** qui, ironie du sort, ne sortira sûrement pas sur CPC... Cela dit, on serait content s'il arrivait déjà à sortir sur ST... Interrogé à ce sujet, **Ian Stewart**, l'un des patrons de Gremlin, nous a révélé que tous les programmeurs de la société travaillaient d'arrache-pied pour le finir le plus vite possible. Par ailleurs, Gremlin travaille sur plusieurs projets, genre **Ultimate Darts**, par exemple. "*Nous souhaitons,* explique Ian stewart, *sortir un peu moins de jeux, mais qu'ils soient tous d'un niveau excellent, avec trois ou quatre titres très forts dans l'année. Nous avons en projet pas mal de choses qui devraient marcher très bien durant 89. D'autant que la France devient vraiment quelque chose de capital pour nous. Nous nous y attacherons de plus en plus...*" Je ne vais pas vous détailler toutes les nouveautés, on vous en parle ailleurs dans le canard. Ceci dit, on a vu de très belles choses, genre le **Mini Golf** de **Magic Bytes** sur 16 bits, **Ultimate Golf** de Gremlin, extraordinaire, et pas mal d'autres choses du même acabit. L'hiver va être chaud, je peux vous l'assurer.

Vue d'ensemble du salon ▲

Pas très loin du stand US Gold, juste à droite quand on allait à la buvette, il y avait le stand **Titus**.

Le même que celui du Festival de la Micro d'ailleurs, mais en plus grand. Et qu'est-ce qu'il y avait de beau sur le stand Titus ? Des joueurs ! Des centaines de joueurs qui s'éclataient avec **Titan**, le casse-briques le plus réussi depuis Arkanoïd. C'était du délire. Pareil sur le stand Micro News d'ailleurs, où on avait installé Titan, à la plus grande joie du public... Derrière le stand Titus (toujours plus près de la buvette), on tombait à gauche sur un simulateur de vol gigantesque, une attraction signée US Gold (encore !). C'est une sorte de cabine où l'on peut monter à douze et qui est installée sur tout un bordel hydraulique, je ne sais pas trop quoi. Devant vous, un écran vidéo. Ça démarre. Vous voyez la scène depuis l'intérieur d'une cabine en train de rouler sur des montagnes russes. Et la cabine répond parfaitement aux mouvements : quand vous montez, elle s'incline avec un réalisme sidérant, elle penche dans les virages, etc. Une attraction fabuleuse. Le samedi, il y a avait plus d'une heure de queue... Pour tout vous dire, j'y suis allé trois fois et j'en referais bien encore un petit tour à l'occasion !

Bon, revenons à nos voitures ! La piste de voiture était organisée par **Loriciels** pour la sortie de **Turbo Cup** et 1000 autres choses encore. Loriciels envisage de commercialiser des jeux d'arcade. Pas des shoot'em up, des jeux de cafés, construits autour d'une carte-mère d'Amiga, tout simplement ! Ces machines seront alimentées par les versions Amiga des jeux d'action de Loriciels, pour le moment Porsche Turbo Cup et Space Racer. Pour une fois qu'un jeu va du micro vers la salle d'arcade et non l'inverse ! Les gens de Loriciels nous ont avoué faire ça pour le plaisir et cela ne deviendra quand même pas l'activité principale de la société. Par ailleurs, Laurent Weill, le skipper de Loriciels, nous a confié que vu le succès de Turbo Cup (les 50 000 exemplaires seront atteints en France), Loriciels sortirait un autre produit vers mars, qui contiendra un plus dans le genre de la Porsche. Allez savoir quoi ! Supputation personnelle : ça ne m'étonnerait pas que l'on reste dans le domaine du sport. M'enfin ce que j'en dis, moi...

Continuons avec Loriciels. Savez-vous ce qu'ils nous préparent ? J'espère que non d'ailleurs, sinon j'arrête tout de suite de bosser et je pars en vacances... Bref. **Broderbund** est l'un des deux ou trois plus grands éditeurs au monde. Les plus anciens se rappellent de Lode Runner (sur

Stand US Gold ▼

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 38 02 38

consultez notre rayon occasion

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS "

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD

PROMOTION NOEL ***Pour tout achat d'une console, SHOOT AGAIN vous offre un bon d'achat de 50f à valoir sur tout le magasin.***

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB ▼
- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- echangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT ▼
Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW ▼
L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces ▼
Venez JOUER, DECOUVRIR, vous ECLATER... Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne pariez pas... DEMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, telephonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

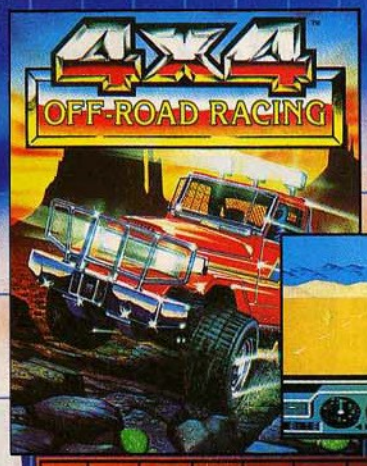
CONSOLE SEGA + HANG ON	990	SPEED KING SEGA	159	AUTO FIRE	99	CARTOUCHE NINTENDO DE 199 à 375	
CONSOLE SEGA LUXE	990	ACCELERATEUR	125	CONSOLE NINTENDO	990		
PHASER + 3 JEUX	349	CARTE 256 K	199	CONSOLE NINTENDO LUXE	1675		
LUNETTE 3 D	290	CARTOUCHE 1 MEGA	259	ZAPPER	270	CONSOLE NEC IMPORT EN DECEMBRE	
CONTROL STICK	129	CART. 3D-2-4 MEGA	299	ROB	420		

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

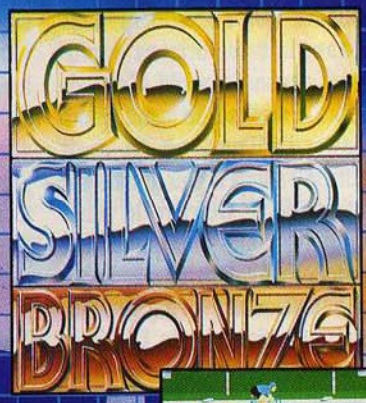
PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN

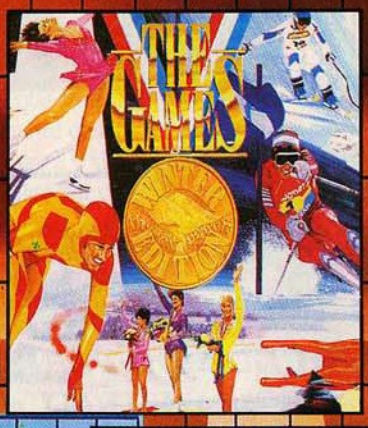
4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc..) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.



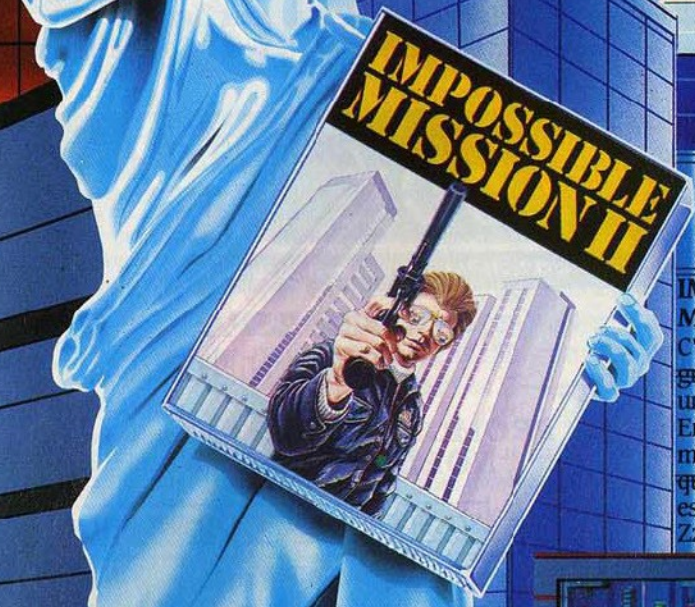
GOLD, SILVER, BRONZE™

SUMMER GAMES 1
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.

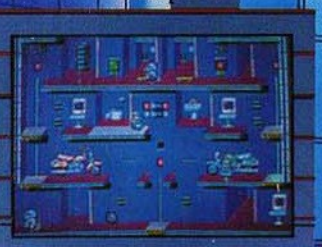




THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusq'à la limite.



IMPOSSIBLE MISSION II™
C'est une ~~grande suite à~~ un jeu brillant. Encore plus magnifique ~~qu'on aurait pu~~ espérer'' Zzap 64.



IAN NAYLOR 88

Photos d'ecran de formats divers.

EPYX L'EXCELLENCE

EPYX® U.S. GOLD®

THE GAMES WINTER EDITION – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

4x4 OFF ROAD RACING – **Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

IMPOSSIBLE MISSION II – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

GOLD, SILVER, BRONZE – **CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.**

U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre
Tel: 9342 7144.

Bertrand Brocard ▲

Le simulateur US Gold ▲

fait discrets en Europe, viennent de revenir en force, avec Broderbund Europe, une société qu'ils ont créé avec Laurent Weill et Loriciels. J'ai pu m'entretenir quelques instants avec **Douglas G. Carlston**, le président de Broderbund. *"Nous avons voulu revenir très fort en Europe, car nous avons maintenant terminé notre phase d'expansion aux USA, au sens où nous avons créé la structure dont nous voulions disposer. Le marché français est en plus très proche du marché américain (montée des PC, jeux d'aventure et jeux de rôles, etc). Pourquoi Loriciels ? Pour beaucoup de raisons. D'abord, nous connaissons Laurent et son équipe depuis longtemps et il y a une parfaite relation de confiance entre nous. Mais avant de créer Broderbund Europe, nous avons vu beaucoup de sociétés françaises et le choix "objectif" est revenu de nouveau sur Loriciels".*

"Il est encore un peu tôt pour donner les détails de fonctionnement de la nouvelle société, précise Laurent Weill, *mais ce qui est sûr,*

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alesia

J B G
ELECTRONICS

SPECIAL NOEL
OUVERT LES DIMANCHES
4,11,18 DECEMBRE
DE 10H A 18H.

ATARI

PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

POUR LES FETES
REMISE 5%
SUR TOUT LE
MAGASIN
JUSQU'AU
24-12-88

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
IMP. STAR LC 10 COUL.	2990 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

TELEPHONE:
16.(1).45.41.41.63
45.41.44.54

****

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix

***
***

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL;
45-41-26-04

AMIGA
AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO
TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

CARTE BLEUE . CREDIT CREG IMMEDIAT : PAYEZ EN 1989 .

LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH

THE N

Thunder

JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI

THUNDERBLADE™

Cramponnez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir – dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

CBM 64/128 cassette et disquette, **SPECTRUM 48/128K** cassette et disquette **ATARI ST** disquette,

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX ...

0.1

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.

SEGA®

Écrans tirés de versions différentes.

AMSTRAD CPC cassette et disquette **AMIGA** disquette, **IBM PC & COMPATIBLES** disquette

c'est que cela sera aussi profitable pour Broderbund que pour Loriciels. Par exemple, des programmeurs US viendront s'installer chez nous pour profiter du savoir-faire de nos programmeurs... Autre exemple, Broderbund va distribuer Porsche Turbo Cup aux USA dès février 89 avec la miniature Porsche !". Et à ce propos, Douglas Carlston ajoute "*C'est une idée magnifique. en fait, je n'ai qu'un seul regret à son sujet : ça aurait un merveilleux cadeaux de Noël aux USA, mais nous ne pourrons le mettre sur le marché que vers la fin février...*". Sur ce, Douglas Carlston file à l'aéroport, Laurent Weill retourne dans sa Porsche pour discuter avec René Metge et moi, je retourne à la buvette.

On arrive devant **Cobra Soft** et on tombe sur Bertrand Brocard, le patron de Cobra, qui n'avait pas hésité à payer de sa personne pour présenter **Action Service** : il était vêtu d'un treillis militaire du plus bel effet, dans un stand qui n'était autre qu'une immense tente militaire. Plus pacifiquement, Cobra présentait aussi son adaptation du jeu de plateau **Maxi Bourse**, très réussie et dont on reparlera en détail dans le prochain numéro.

Tiens, le stand **Ubi Soft**. Ubi n'avait pas forcé sur la décoration, restant dans la sobriété, mais les jeux qui tournaient en démo (sur PC, CPC, et en vidéo pour les versions ST) sont des arguments de poids. Aucune nouveauté révolutionnaire n'a été annoncée, mais le public se délectait des préviews de **Iron Lord** (encore retardé, aux dernières nouvelles il ne sortirait qu'en Janvier), **B.A.T.**, **Skateball** et **Puffy's Saga** (déjà disponible sur ST) ! Des jeux qui ont une classe exceptionnelle. **Coktel Vision** annonçait les nouveaux softs maisons, comme le **Livre de la Jungle** ou **Emmanuelle**, mais je ne vous en parle pas plus car on vous les annonce ailleurs dans le journal.

Bon, qu'est-ce qu'il y avait d'autre ? Pas grand-chose, en fait. Les nouveaux Amstrad (les PC VGA qu'on vous présentés dans les numéros précédents), qui attiraient une foule gigantesque tant leurs qualités sont évidentes. Patience ! Plus que quelques semaines et vous les trouverez un peu partout. Il y avait aussi pas mal de revendeurs, et quelques petits éditeurs, par exemple **Esat Software**, la firme bordelaise spécialisée dans les utilitaires CPC, qui présentait de nouveaux utilitaires CPC et PC dont on reparlera le mois prochain.

Et puis voilà, c'est fini pour la partie loisir. C'est vrai qu'il y avait plein de choses dans la partie pro, genre des chaises vides chez Borland, des logiciels PC dans tous les sens, etc. Mais on s'en fout un peu, non ?

Alors voilà, c'était Amstrad Expo. Il y a eu un monde fou le samedi et le dimanche : on avait vraiment du mal à circuler dans les couloirs de la partie jeu. En même temps, il serait étonnant qu'Amstrad continue à mélanger loisir et pro dans la même expo encore très longtemps. Alors, allons-nous enfin vers une expo ludique multi-machines, indépendante, avec la présence des trois grands (**Amstrad - Atari - Commodore**) et de tous les éditeurs de jeux (n'oublions pas qu'**Infogrames** était absent d'Amstrad Expo, pas exemple, et qu'il n'était pas le seul !) ? Le public le veut, les éditeurs le veulent, et moi aussi, si ça intéresse quelqu'un, je le veux ! Alors, ça vient ? ●

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR

PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFILE 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes
(double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur "	3250,00 ttc
Citizen 120-D "	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles) "	4300,00 ttc

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

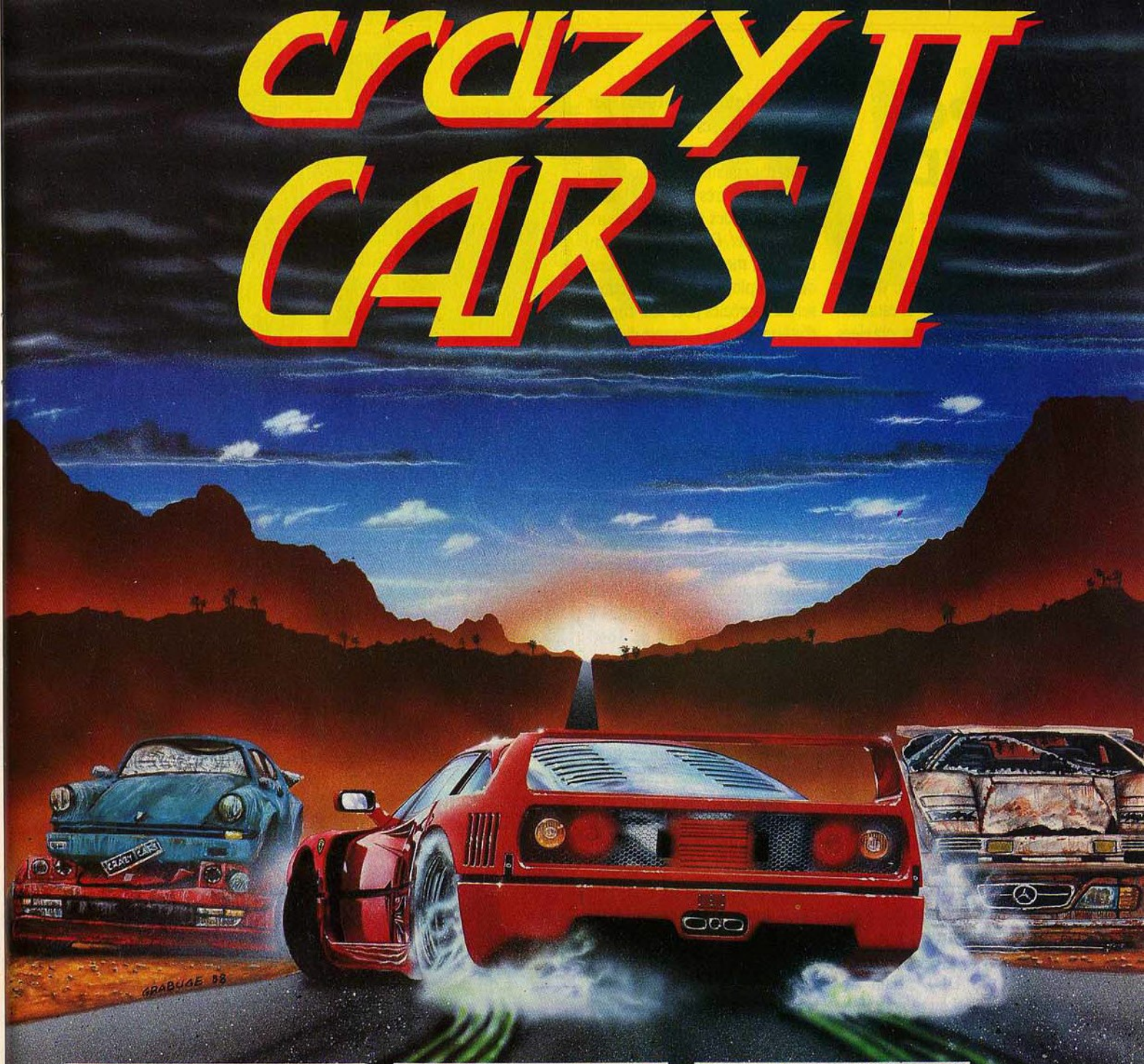
OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

crazy CARS II



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

PC MIDI

S'il est vrai que les moniteurs, micro et autres souris envahissent de plus en plus l'environnement des musiciens - voir le dernier salon de la musique - il est amusant de noter que les claviers (piano, pas azerty !) étaient largement représentés à Amstrad Expo. Oh bien sûr, pas question de parler d'invasion, mais tout de même, ça m'a fait plaisir de savoir que les utilisateurs de PC n'ayant

pas l'occasion d'aller aux USA, pourront trouver des produits MIDI de plus en plus facilement. Ainsi, **Fretless International**, nouvel éditeur français, propose toute une ligne de produits assez intéressants tournant sur PC/Compatibles (configuration minimal HD ou DD), allant de l'interface MIDI au séquenceur, en passant par les éditeurs de sons. **Séquence 1000**, par exemple, avec ses mille pistes, permet de garder en mémoire n versions d'un même morceau, ce qui peut s'avèrer très pratique. Toutes les commandes se font à la souris ou au clavier. De même, la présentation par menus déroulants, ainsi que l'emploi du mode Hercules, seront appréciés pour leur confort d'utilisation. On retrouve du reste le même souci de clarté dans les autres produits de la gamme, tel **Use-Fool**. Ces éditeurs de sons sont d'ores et déjà disponibles pour tous les DX/TX ainsi que pour les D10/20, D50 et D110/MT32 de Roland. Un autre éditeur, **WinMusic**, propose une gamme d'interfaces et de logiciels assez similaire mais utilisant l'environement Windows. Bien entendu, les versions destinées à tourner sur PC 1512 et 1640 d'Amstrad bénéficient d'un Windows "sur mesure" afin d'éviter certains problèmes inhérant à la souris Amstrad qui n'est pas compatible Microsoft. Enfin, le stand **Logitec** offrait aux mélomanes des démonstrations conduites de main de maître par Mike Beecher, venu présenter sa gamme **Miditrack** destinée aux Amstrad CPC et PCW, ce qui n'est pas si courant dans l'environnement MIDI actuel. De quoi casser pas mal d'oreilles ou révolutionner le Top 50 qui en a bien besoin (cette remarque totalement subjective n'engageant que moi).

LE GRAND PRIX DU LOGICIEL ÉTUDIANT

Organisé par des étudiants du MBA Institute sous le haut patronnage de l'Association Française des Informaticiens et parrainé par Bull, CCMC, Le Monde Informatique et Vif, **le Grand Prix du Logiciel Etudiant** veut constituer "un vecteur original de promotion pour les jeunes créateurs en vue de les faire connaitre des circuits industriels et financiers, et rapprocher les étudiants concepteurs de l'industrie du logiciel, en vue de permettre à celle-ci de bénéficier d'un immense réservoir à idées".

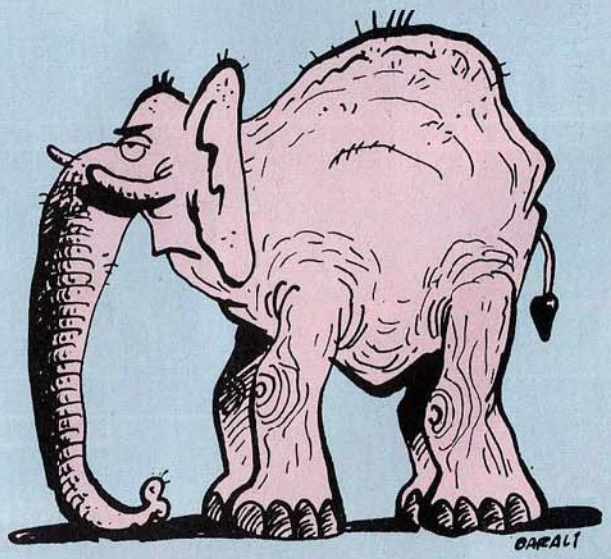
La clôture des inscriptions est repoussée au 15 novembre prochain, la date limite d'envoi des logiciels est au 31 janvier 89, et la remise des prix aura lieu au Sicob, en avril 89.

Premier prix : un voyage d'une semaine au Japon, avec la visite des hauts lieux de la technologie japonaise.

Deuxième prix : un voyage d'une semaine au Comdex, premier salon informatique mondial (Las Vegas).

Prix Spécial de la Créativité : un Bull Micral 15.

Ces prix seront agrémentés de 40 000 francs d'espace publicitaire chacun, à exploiter dans le cadre de la commercialisation des logiciels.



JAMAIS VU !

LES PLANS D'ÉPARGNE-MICRO

Jusqu'ici, vous lisiez Micro News pour le plaisir. Dorénavant, la lecture de votre magazine favori devient une affaire qui rapporte : pour un simple investissement de 20 F (déjà plus qu'amorti par 180 copieuses pages de délirium pas mince, Carali compris), vous allez pouvoir vous en mettre jusque là et faire de sacrées affaires !

Il y avait déjà tous ces jeux que vous avez gagnés avec le sondage d'été et ceux que vous pouvez gagner tous les mois avec les Top Secret. Désormais, vous devriez aussi trouver dans chaque numéro (ou presque) un concours qui vous permettra de gagner des lots somptueux (exemples : le concours Commodore du mois dernier (30.000 F de prix), les concours Microïds et US Gold dans ce numéro). Sans compter le concours graphique permanent qui permet, chaque mois, de gagner un Handy Scanner Cameron.

Und, und... ce n'est pas fini, ça ne fait même que commencer, attachez vos ceintures, voici la nouvelle qui décoiffe !

Nous lançons pour Noël une opération sensationnelle, du jamais-vu : les chèques Micro News !

Kézako ? Où est le piège, où est l'arnaque ? Et d'abord, combien faudra-t-il débourser ?

Zéro franc.

Combien coûtera l'inscription ?

Zéro franc.

Qui pourra en bénéficier ?

Tous les lecteurs.

Comment ça marche ?

C'est très simple, encore fallait-il y penser... A partir de maintenant, vous trouverez chaque mois des chèques Micro News encartés dans Micro News et qui vous donnent droit à des remises spéciales. Ces remises seront faites sur place dans les magasins, mais également par correspondance pour les lecteurs de province. Elles ne s'appliquent qu'aux produits sélectionnés dans cette rubrique, le rôle du journal étant de négocier avec les revendeurs des remises exceptionnelles, qui ne sont consenties qu'à vous, rien qu'à vous, inestimables Micronewsiens. Nous attirons votre attention sur le fait qu'il s'agit bien là de véritables promotions et non pas de prix relevés sur lesquels sont consenties de soit-disant remises. Par exemple, la chaîne hi-fi laser proposée par le magasin *La Clé de Sol* était réellement vendue jusqu'à présent 2590 F de plus que le prix d'enfer qui vous est consenti. Pour ceux qui ne s'y connaissent pas trop en hi-fi, précisons qu'il s'agit de matériel haut de gamme, fabriqué par des constructeurs réputés et que, pour ce prix-là, on n'a bien souvent ailleurs que les enceintes.

Certains magasins proposent pour les fêtes une remise sur tous leurs produits, à laquelle viendra s'ajouter votre remise "chèques Micro News". Nous les remercions pour cet effort exceptionnel qu'ils ont accepté de faire pour nos lecteurs.

Les chèques Micro News seront valables pour une durée de six mois, mais les offres des revendeurs ne seront valables qu'un mois et dans la limite des stocks disponibles.

Nous vous demandons impérativement de bien respecter la règle du jeu de l'opération "Plans d'épargne Micro News", c'est-à-dire de ne pas proposer plus (ou moins) de chèques que ce qui est annoncé et de respecter les dates limites de ces offres. Il ne faut pas que les "Plans Micro News" deviennent une galère pour les revendeurs, qui sont déjà débordés la plupart du temps, encore plus en période de fêtes. Nous essaierons, chaque mois, de vous proposer un panorama complet de produits, y compris de la hi-fi, de la vidéo, et pourquoi pas plus tard, des livres, des spectacles.

Même si vous ne les utilisez pas immédiatement, gardez précieusement les chèques Micro News car vous voudrez certainement les utiliser ultérieurement.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour d'autres chèques Micro News et d'autres plans d'enfer ! Vraiment, pour ce Noël 88, Micro News n'oublie pas ses lecteurs... D'ailleurs, ils m'ont embauché pour que je m'occupe de vous, rien que de vous ! N'hésitez donc pas à m'écrire. D'ici là, je reste votre dévoué...

Joé Bonplan

PROMOTIONS CHÈQUES

(Valables uniquement jusqu'au 31 décembre 1988 et dans la limite des stocks disponibles)

LA CLE DE SOL

2, rue de l'Etape. 51100 Reims. Tél. : (16) 26.88.42.90.

CHAINE HI-FI LASER

Comprenant : un **ampli Kenwood KA-550**, intégré 2 x 50 W RMS, entrée CD directe, filtre subsonic ; une **platine laser Teac PD-155**, 3 faisceaux, 16 plages programmables, saut de plage avant-arrière, compatible CD 8 cm ; une paire d'**enceintes JM LAB DB-19 Export**, 3 voies, 70 W RMS, H.P. double bobine en grave, rendement 93.5 dB, finition noyer naturel.

Le prix habituel de cette chaîne est de 8580 F. Elle sera vendue aux lecteurs de Micro News **au prix exceptionnel de 5990 F**, à condition de joindre 4 chèques Micro News à leur commande.

Frais de port : 100 F. En contre-remboursement : 50 F supplémentaires.

Cartes bancaires : par téléphone.

ORDIVIDUEL

20-22, rue de Montreuil. B.P. 72. 94302 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06.

Promotions Thomson

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **imprimante 40 colonnes PR-90055**, soit un prix de **700 F** au lieu de 800 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **Les Athlètes 1 + 2**, soit **348 F** au lieu de 398 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **L'Arche du Capitaine Blood**, soit **224 F** au lieu de 249 F.

Promotions Amstrad

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **digitaliseur ARA CPC**, soit un prix de **1090 F** au lieu de 1190 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **L'Album Digital 4 Aces + Hit Pack n°2**, soit **275 F** au lieu de 325 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **Game Over 2**, soit **180 F** au lieu de 205 F.

Promotions Atari

- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **imprimante Star LC10 couleur**, soit un prix de **3190 F** au lieu de 3290 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat des deux compilations **Les Géants de l'Arcade + Five Stars**, soit **430 F** au lieu de 480 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat du jeu **Hotball**, soit **235 F** au lieu de 260 F.

SHOOT AGAIN

145, rue de Flandre. 75019 Paris. Tél. : (1) 40.38.02.38.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **cartouche Sega Thunder Blade**, soit un prix de **274 F** au lieu de 299 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **cartouche Nintendo Top Gun**, soit un prix de **335 F** au lieu de 360 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **cartouche Nintendo Legend of Zelda**, soit un prix de **370 F** au lieu de 395 F.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.

41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.

Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Micro-Blaster** (à micro-switch), soit **105 F** au lieu de 130 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **console Nintendo, modèle de base**, soit **940 F** au lieu de 990 F.
- 4 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **console Nintendo, modèle de luxe** (phaser + jeu Duck Hunt + robot + jeu Gyromite), soit **1790 F** au lieu de 1890 F.

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 1 chèque Micro News accepté sur les promotions comprenant la cartouche de jeu **Galaga + une manette Quickshot 5** (valeur normale : 249 F, soit un prix de **224 F**), ou **Galaga + Kid Kit** disk ou K7 (**244 F** au lieu de 269 F), ou **Galaga + Chima-Chima** en K7 (**224 F** au lieu de 249 F).
- 1 chèque Micro News accepté sur le pack disquettes MSX2 comprenant **World Golf + Les Passagers du Vent**, soit **174 F** au lieu de 199 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat de la cartouche Sega **Fantazy Zone**, soit **194 F** au lieu de 219 F.
- 1 chèque Micro News accepté sur l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **205 F** au lieu de 230 F.

MICRO NEWS DÉCEMBRE 88

▲ *Ampli Kenwood KA-550, platine laser Teac PD-155, deux enceintes JM LAB DB-19 Export*

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Terminator**, soit **135 F** au lieu de 160 F.
- 2, 4, 6 chèques Micro News acceptés pour l'achat des **logiciels professionnels pour Amiga, ST, PC, Amstrad**, soit une **remise globale de 10%**. Exemples : 50 F (2 chèques) de réduction pour un achat de 500 F, 100 F (4 chèques) pour un achat de 1000 F, 150 F (6 chèques) pour un achat de 1500 F.

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.

- 1 chèque Micro News accepté par tranche d'achat de 200 F. Exemples : 4 chèques acceptés pour 800 F d'achat, 5 chèques acceptés pour 1000 F d'achat, etc., soit une **remise globale de 12.5%**.

GAME'S

Centre commercial Vélisy 2. 78140 Vélisy. Tél. : (1) 34.65.18.81.
Centre commercial Saint-Quentin-Ville. 78885 Saint-Quentin. Tél.: (1) 30.57.13.43.

- 1 chèque Micro News accepté à partir de 300 F d'achat de logiciels, soit une **remise de 8%** (3000 références en stock).

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge. 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.25.20.

- **Promotion spéciale Atari ST** contre 4 chèques Micro News : un ordinateur Atari 520 ST avec moniteur couleur 1425, au prix de **5200 F** au lieu de 5490 F.

Promotion spéciale Amiga 500 contre 4 chèques Micro News : un ordinateur Amiga 500 avec moniteur couleur 1084, au prix de **7100 F** au lieu de 7450 F.

MICROPROGRAMMES 5

82-84, boulevard des Batignolles. 75017 Paris. Tél. : (1) 42.93.24.58.

- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **Super Package Amstrad** comprenant un adaptateur permettant de regarder la télévision sur votre moniteur, un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil, 15 disquettes ou cassettes de jeux, une manette de jeux, un bureau. Prix normal : 1290 F. Prix avec deux micro-chèques : **1240 F**.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur **Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur**, soit **3940 F** au lieu de 3990 F, avec en prime un joystick et une compilation de jeux !
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **extension-mémoire 64 K pour ordinateur Amstrad CPC 464/664**, soit **549 F** au lieu de 599 F.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'une **extension-mémoire 256 K pour ordinateur Amstrad 6128 et 464**, soit **1090 F** au lieu de 1190 F.

ULTIMA

5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31.

- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **joystick Quickshot 2 Turbo**, d'une valeur de 140 F, soit un prix de **90 F**.
- 2 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 Cumana pour Atari ST**, vendu normalement 1590 F, soit un prix de **1540 F**.

PROMOTION CHÈQUES MICRO NEWS (décembre 88)

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **215 F** par cartouche.
- 3 chèques Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, vendu normalement 1950 F, soit un prix de **1875 F.**
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une montre-agenda **Data-bank Casio DBA-80**, qui compose directement les numéros de téléphone, vendu normalement 420 F, soit un prix de **395 F.**

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **joystick Gunshot 1**, vendu normalement 79 F, soit un prix de **54 F.**
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **boitier d'interconnexion pour Atari ST** (qui permet de brancher simultanément un moniteur couleur et un moniteur monochrome et de basculer automatiquement de l'un à l'autre). Vendu normalement 249 F, pour vous : **224 F.**

AMIE

11 et 19 boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél. : (16) 91.42.50.42.
Promotions spéciales sur le **moniteur monochrome Zenith** vendu **800 F** en échange de quatre chèques Micro News (prix habituel : 1100 F) et sur la base de données **Superbase pour Commodore 128**, vendue **200 F** contre deux chèques Micro News (prix habituel : 490 F).

JBG ELECTRONICS

163, avenue du Maine. 75014 Paris. Tél. : (1) 45.41.44.54./ 41.63.

- 1 chèque Micro News accepté sur tout achat de logiciels atteignant une valeur de 500 F, soit une **remise de 5%** qui s'ajoute à la remise de 5% consentie sur tout le magasin pendant les fêtes.

JSI

89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **pack de 5 jeux Amiga** (Power Play, Brataccas, Hacker 2, Deep Space, Little Computer People), soit **140 F** au lieu de 165 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **74 F** au lieu de 99 F.
- 1 chèque Micro News accepté pour l'achat d'un **magnétophone spécial micro Philips VY 0030**, soit **250 F** au lieu de 275 F.

les meilleurs logiciels sont à Conforama

COMPILATION
- Wonder boy
- Sentinel
- Gee Bee Air Rally
- Enlightement druid II

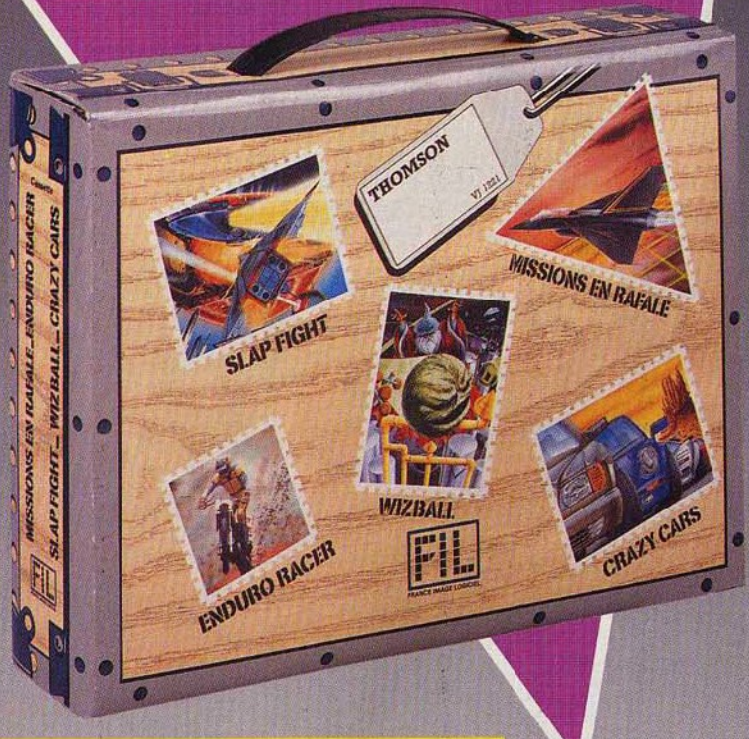
pour AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM
en cassettes
99F

pour AMSTRAD CPC
en disquettes
149F

COMPILATION
"MALETTE" THOMSON
Mission en Rafale • Wizball •
Enduro Racer • Crazy Cars • Slap Fight •

en cassettes
225F

en disquettes
275F



DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

PERRE CONTACT 2272

PURPLE

''CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !''

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...

Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...

Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...

De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY

La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...

En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...

Et surtout n'oublie pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI !

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.79 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

COURRIER DES LECTEURS

CREATEUR

Ayant récemment acquis un Atari ST, je souhaite m'en servir pour développer des jeux. Faut-il pour cela que j'apprenne à programmer, ou puis-je utiliser un logiciel tel que Shoot'em up Construction Kit ? De plus, j'aimerais savoir quel est le meilleur logiciel de musique et le meilleur logiciel de dessin (Spectrum 512 ou GFA Artist). Enfin, pourquoi ne testez-vous pas les logiciels professionnels ?
(O.Jaquemont, Garzac)

Tout dépend dans quelle optique tu te places quand tu parles de développer des jeux. En effet, si tu souhaites simplement épater ta petite cousine et tes copains, pas de lézard : un Construction Kit devrait faire l'affaire. En revanche, si tu souhaites faire de la programmation ton métier, mets-toi le plus tôt possible à l'assembleur et/ou au C. Même restriction en ce qui concerne le meilleur logiciel de dessin. En effet, si ceux que tu proposes sont tous deux très performants (bien que GFA Artist soit plus orienté vers l'animation), il faut savoir, primo, que la majorité des graphismes sur ST, lorsqu'ils ne sont pas digitalisés, sont fait avec Dega, et les animations avec Cyber Studio, secondo qu'il est relativement rare qu'un programmeur soit aussi graphiste, à fortiori musicien. D'ailleurs, la plupart des musiciens travaillant pour des éditeurs utilisent des programmes et routines qu'ils ont développés eux-même. Enfin, pour répondre à ta question portant sur les progiciels, c'est non ! Non parce que la majorité des journalistes de Micro News a déjà donné, et que nous préférons tout compte fait nous éclater sur un jeu que sur un tableur ou une SGBD (Système de Gestion de Base de Données), non, enfin, parce que le lectorat n'est pas le même et que ce serait forcément en mécontenter une moitié. Alors, heureux ?

LA REPONSE DU SIECLE

On s'en doutait un peu, lorsqu'on vous a demandé de nous écrire pour nous dire si vous preniez partie pour prof ST ou doc Amiga, on se doutait un peu qu'on risquait de passer du temps à ouvrir le courrier. On n'a pas été déçus (et encore, il y avait la grève des postes). Alors, quelle enseignement tirer de votre prose, après analyse ? Eh bien, on s'aperçoit que les possesseurs de ST écrivent moins que les possesseurs d'Amiga (ils écrivent tout de même). Prof ST me fait remarquer que c'est d'autant plus étonnant qu'il existe de bien meilleurs traitements de textes sur ST que Amiga. En fait, c'est assez amusant de voir que l'un de nos lecteur a prévu le coup, puisqu'il nous dit : "j'espère que les seules gens raisonnables, c'est-à-dire ceux possèdant des ST, écriront en masse, mais ça m'étonnerait. Il n'y a que des gens n'ayant pas assez de bons jeux (Amiga) qui puissent perdre leur temps à écrire". Je reste confondu par autant de clairvoyance, bien que mon impartialité d'arbitre m'oblige à ajouter que ce n'est plus le cas. Remarquez, les arguments les plus tordus m'ont été donnés en faveur de telle ou telle machine (l'Amiga est mieux que le ST parce qu'il possède 96 touches au lieu de 84). Mais il faut bien l'avouer, la palme de la mauvaise foi revient à cet Amigaphile nous déclarant tout bonnement que le ST est à peine mieux que le CPC. Quoique. L'autre camp a fait assez fort lui aussi puisque le pauv' Amiga se voit qualifier de docteur ZX 81. Tsss, de quoi faire avaler son parapluie à Sinclair (not Lord Brett but Sire Clive, of course). Alors, qui gagne, doc ou prof ? Euh... je préfère ne pas me prononcer, les deux intéressés étant en train de lire par dessus mon épaule, mais je puis tout de même affirmer qu'en matière d'injures ou de slogans vengeurs, le match est déclaré nul !
P.S.
Continuez à injurier doc et prof, ils adorent ça.

PIP SHOW.COM

Salut à vous. Je voudrais savoir où trouver des logiciels tournant sous CP/M pour ma bécane adorée : le Commodore 128. De plus, existe-il des logiciels 128 autres que Rocky Horror Show, Jane, Top 128 et Micro Illustrator ?
(F. Olivry. Arcey)

Ah... le CP/M. Les Amstradistes se souviennent avec nostalgie de Pocket Wordstar, Turbo Pascal ou de l'inénarrable Multiplan. Hélas, ils ne se souviennent pas de grand-chose de plus, et je crains fort qu'il en soit de même dans l'environnement C 128 où les logiciels ne se bousculent pas. Côté CP/M , une lueur d'espoir subsiste tout de même du côté de l'association **OUF !** (Ordinateur Utilisateur France). Très peu de jeux, mais des tonnes de Sharewares et Freewares pour PC et CP/M. Je vous donne leur téléphone à condition que vous ne leur cassiez pas trop les pieds, ces gens-là étant tous bénévoles et très occupés. OUF : 43 44 82 65.

1 ÉLU REVENDEUR PREFERE par les lecteurs AMSTAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

NON STOP EN DÉCEMBRE MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

3615 MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS.

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREETFIGHTER+BIONIC COMMANDO +SIDE ARMS+GUNSMOKE +DESOLATOR+SHACKLED

COMMAND PERFORMANCE 149/199F
+MERCENARY+HARDBALL+TRANTOR +LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+ARGUAMENON MAN +CHOLO+XENO+TENTH FRAME

SPACE ACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+-LEADERBOARD+10TH FRAME +LAST MISSION+RANARAMA +FIGHTER PILOT+ROCCO +FIRELORD+IMPOSSABALL +CITY SLICKER+DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING 199/249F
+LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+SPY HUNTER +KUNG FU MASTER+ROAD RUNNER +BRUCE LEE+GOONIES+ RAID +WORLD GAMES+BEACH HEAD

LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK +BLOOD BROTHERS+NEBULUS +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOM STRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

GAME SET AND MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD CRICKET+SNOOKER+GOLF

FORCES MAGIQUES 149/199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +VAMPIRE EMPIRE

LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE + SPITFIRE 40+TOMAHAWK +AIR TRAFFIC CONTROL +STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES 95/139F
-ENDURO RACER+BUGGY BOY -IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR -THUNDERCATS

FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
+FRANK BRUNO BOSXING+COMAN. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMBJACK+SABOTEUR

LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE +ARKANOID1 +ARKANOID2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES

LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS +ANTHROPIE.

SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500+QUAD +SUPERSKI

LEADERBOARD «PAR 3» 145/169F
+LEADER BOARD+LEADERBOARD TOURNAMENT+WC LEADERBOARD

KARATE ACE 115/175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF THE EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+PAPERBOY +ENDURORACER+GHOST'NGOBBLIN +TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2

GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.

AMSTRAD GOLD HITS N°3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2

COLLECTION KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7 +CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

LES TRESORS DE US GOLD 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR +METROCROSS +ACE OF ACES

BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MIS-SION

OCEAN ALL STAR HIT N°2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK

IMAGINE ARCADE HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON

OCEAN ALL STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE

HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942

ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	**99/149F**
AIRBORNE RANGER	185/225F
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARCADE WIZARD	**99/149F**
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CRAZY CARS 2	**129/169F**
CHICAGO 30"S	**99/149F**
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	**99/149F**
DYNAMIC DUO	**95/145F**
ECHELON	89/139F
EMMANUELLE	ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE	95/139F
FISH	**ND/185F**
FINAL COMMAND	**ND/175F**
GALACTIC CONQUEROR	129/169F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
G.I. HERO	89/139F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HAND	**99/149F**
IRON HORSE	99/149F
IRON LORD	125/165F
LIVE AND LET DIE	95/139F
MAD MIX	**89/129F**
MEURTRE AVENISE	**145/195F**
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
NORTH AND SOUTH	**145/195F**
OPERATION WOLF	99/149F
PAC LAND	**95/145F**
PAC MANIA	99/149F
PUFFY'S SAGA	125/165F
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
REX	99/149F
ROADWARS	95/139F
ROBOCOP	99/149F
ROY OF THE ROVERS	95/139F
R TYPE	**95/145F**
SAVAGE	95/149F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SHOOT OUT	99/149F
SKATE BALL	**125/165F**
SKATE OR DIE	**95/145F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	**95/145F**
TECHNOCOP	99/149F
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORPODS	95/139F
THE ARCHON COLL.	**95/145F**
THE DEEP	**99/149F**
THE ELIMINATOR	95/139F
THUNDERBLADE	**99/149F**
TIGER ROAD	99/149F
TIGER TIGER	**95/145F**
TIMES OF LORE	**95/145F**
TINTIN SUR LA LUNE	**145/195F**
TITAN	**129/169F**
TOTAL ECLIPSE	**95/145F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERAT.	99/149F
TRUCK	190/230F
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F
VOYAGE CENTRE TER.	**ND/195F**
WANDERER	95/139F
WEC LE MANS	**99/149F**
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
944 TURBO CUP	195/245F
1943	95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNOSIS)	95/139F
CYBERNOID 2	95/135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	95/139F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GAME OVER 2	99/149F
GIGN OPER. JUPITER	145/195F
GUERILLA WAR	89/139F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
MONTE CRISTO	ND/195F
NIGHT RAIDER	95/145F
PETER PAN	ND/160F
RASTAN	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
BAD CAT	95/145F
BARD'S TALE	145/195F
BEYOND THE ICE PAL.	95/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FREEDOM	ND/195F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99/149F
LES PRIVES	ND/195F
MARAUDER	89/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
STREET SPORTS BASKET.	95/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE TRAIN	115/185F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F

DEMENT GENIAL ! SUPER PROMO !

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

DEMENT !!! 95 F SEULEMENT OU GRATUIT !!!

(pour toute commande d'au moins 400 F).

Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement, la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!

Bon de commande sur la page suivante du catalogue MICROMANIA...

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

MICROMANIA FÊTE NOËL EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS

ATARI ST

TRIAD	**295F**
+BARBARIAN +FROSBYTE (PSYNO)+STARGLIDER +DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	**245F**
-WINTER OLYMPIAD 88 +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT	
ACTION ST	**195F**
+LES MAITRES DE L'UNIVERS +DEFLEKTOR+NORTHSTAR -3D GALAX+TRAILBLAIZER	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE -WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	**245F**
-ENDURO RACER+CRAZY CARS -BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	**275F**
-DEEPSPACE+BRATACCAS - HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
-ROAD RUNNER+INDIAN JONES -GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
-TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	**245F**
- WINTER GAMES+SUPER CYCLE+WRESTLING	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
AFTER BURNER	**249F**
AIRBALL	195F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALL	**195F**
BARBARIAN 2	185F
BATMAN	195F
BLAZZING BARRELS	195F
BISMARCK	**235F**
BOMBUZAL	195F
BUTCHER HILL	**199F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	**185F**
CIRCUS GAMES	**235F**
COBRA 2	**195F**
COLOSSUS CHESS	**235F**
CYBERNOID 2	**249F**
CRAZY CARS 2	**249F**
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	**199F**
DRILLER	185F
DUEL	225F
DYTER 07	**199F**
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
FEDER. OF FREE TRADERS	285F
F 16 COMBAT PILOT	**235F**
FALCON AT	**235F**
FERNANDEZ MUST DIE	**235F**
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	**215F**
FISH	**245F**
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	**265F**
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L.SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F

NOUVEAUTES

HIGH EPIDEMY	245F
HOT BALL	**225F**
HYPERDROME	**185F**
IRON LORD	215F
IRON TRACKERS	220F
INTERNATION. KARATE +	185F
JUNGLE BOOK	**235F**
JUPITER PROBE	149F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
LA QUETE DE L'OISEAU...	**245F**
LIVE AND LET DIE	195F
MAD MIX	**145F**
MAD SHOW	**220F**
MARS COPS	225F
MAXI BOURSE	210F
MAY DAY SQUAD	195F
MEURTRE A VENISE	**245F**
MINIGOLF	**199F**
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	**245F**
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN US SPECIAL ED.	**199F**
PAC LAND	**185F**
PAC MANIA	195F
PAPER BOY	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PUFFY'S SAGA	215F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROADBLASTERS	185F
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	**199F**
R TYPE	**235F**
SKATE BALL	**215F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER 2	185F
STARSHIP	145F
SPEEDBALL	245F
SQWICK	**195F**
STAC	385F
STARBALL	195F
STARGOOSE	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
TECHNOCOP	**199F**
THE DEEP	**199F**
THE GAMES WINTER EDIT.	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MISS.	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLYING...	275F
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERBLADE	**199F**
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	**245F**
TIMES OF LORE	225F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	**235F**
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	**235F**
WAR GAME CONST SET	245F
ZANY GOLF	**235F**
ZERO GRAVITY	**185F**
ZOOM	195F

1943	185F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	225F
ALIEN SYNDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BIRDIE	185F
BARD'S TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DEFENDER OF THE CROW.	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ELITE	225F
FER ET FLAMME	285F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	225F
L'EMPIRE CONTRE ATT...	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MATA HARI	195F
MENACE	225F
MICKEY MOUSE	185F
MONTE CRISTO	220F
MOTOR BIKE MADNESS	149F
NEBULUS	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
OUT RUN	195F
PETER PAN	195F
PLATOON	185F
POWERDROME	225F
QUESTRON 2	225F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SKY CHASE	225F
SORCERY PLUS	195F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
STARTRAP	195F
SUMMER OLYMPIAD	195F
SUPER HANG ON	145F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
STREETSFIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
THE ELIMINATOR	185F
TRUCK	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
WHERE TIME STOOD STI.	185F
WHIRLIGIG	185F
ZOMBI	195F
ZYNAPS	185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+ROLLING THUNDER+JINKS+LEADERB.	
COMPILATION UBI	**275F**
+ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR +ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
ACTION SERVICE	195F
AIRBORNE RANGER	235F
ALBEDO	215F
APOLLO 18	225F
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
BAD CAT	**235F**
BARBARIAN	185F
BATMAN	195F
BATTLECHESS	245F
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CIRCUS GAMES	**235F**
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	**249F**
CRUCIAL TEST	220F
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
DARK SIDE	185F
DEFENDER OF THE CROW.	245F
DESERT RATS	**215F**
BOUBLE DRAGON	195F
ECHELON	185F
EMMANUELLE	220F
EMPIRE	195F
FEDERATION OF FREE T..	285F
FIRE POWER	**235F**
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	**235F**
F19 STEALTH FIGHTER	245F
FER ET FLAMME	225F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	**215F**
FIRE AND FORGET	249F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	**195F**
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	195F
GARY L. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GRAND PRIX CIRCUIT	**235F**
HIGH EPIDEMY	239F
HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDY 500	149F
INTERNATIO. KARATE +	245F
IRON LORD	255F
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F

PC COMPATIBLES

JET	375F
JUNGLE BOOK	**235F**
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMB.	215F
L.A. CRACKDOWN	185F
LA QUETE DE L'OISEAU...	**245F**
L'ARCHE CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LIVE AND LET DIE	225F
MAD SHOW	**245F**
MANHATTAN DEALER	225F
MAXI BOURSE	225F
MEURTRES EN SERIE	275F
MEURTRE A VENISE	**245F**
NEBULUS	195F
NIGHT RAIDER	185F
NORTH AND SOUTH	**245F**
OFF SHORE WARRIOR	249F
OPERATION WOLF	195F
PETER PAN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	225F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PUFFY'S SAGA	215F
QUESTRON 2	265F
RAMBO 3	185F
RED STORM RISING	**235F**
ROBOCOP	**199F**
RACK THEM	**235F**
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	**235F**
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SCRABBLE	225F
SERVE AND VOLLEY	**235F**
SKATEBALL	215F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SPEED BALL	295F
STAR TREK	245F
STARGOOSE	245F
STARRAY	245F
STARWARS	195F
STREET SPORT SOCCER	185F
TECHNOCOP	195F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	**199F**
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MISS..	225F
THE TEMPLE OF FLYING...	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TINTIN SUR LA LUNE	**295F**
TT RACER	**235F**
TRUCK	235F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
U. M. S.	225F
VICTORY ROAD	185F
VULCAN	**195F**
20000 LIEUES SS MERS	199F
WEC LE MANS	**199F**
WHERE TIME STOOD STIL.	195F
ZANY GOLD	**235F**
ZYNAPS	185F

SUPER PROMOTION!

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2	**149F**
HISTORY IN THE MAKING	**249F**
OCEAN DYNAMITE	**149F**
LES BEST DE US GOLD	**149F**
TAITO COIN OP COLLEC.	**129F**
KARATE ACE	**115F**
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
BEST OF ELITE 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
THEY SOLD A MILLION 3	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

DEMENT !!! Kit de téléchargement 99 F

avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ de vos lecteurs AMSTAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

NON STOP EN DÉCEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT
7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

BENEFICIEZ A PARIS-DES PRIX MICROMANIA

FRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMIGA

TRIAD	**295F**
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	**245F**
+WINTER OLYMPIAD 88	
+PLUTOS+SUICIDE MISSION	
+SECONDS OUT+FROST BYTE	
AMIGA GOLD HITS	**249F**
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE RISE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE EMPIRE	
1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	**285F**
ALIEN SYNDROME	185F
ADV. DUNG. DRAG.	225F
AFTERBURNER	**249F**
AIRBALL	195F
ALBEDO	195F
AQUAVENTURA	**235F**
ASTAROTH	195F
AUTO DUEL	235F
BAAL	**185F**
BARD'S TALE 2	249F
BARD'S TALE 3	249F
BATMAN	245F
BATLLE CHESS	245F
BIRDIE	245F
BLAZZING BARRELS	195F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CAPONE	295F
CARRIER COMMAND	245F
CIRCUS GAMES	**235F**
COMBAT SCHOOL	195F
CRAZY CARS 2	**249F**
CYBERNOID	225F
CYBERNOID 2	**235F**
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	**249F**
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE.	275F
FERRARI FOMULA ON.	269F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	**195F**
FIRE AND FORGET	249F
GALACTIC CONQUER.	249F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WARS	225F

AMIGA

IKARY WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MIS. 2	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	295F
IRON TRACKERS	**220F**
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JUNGLE BOOK	**235F**
KARATE KID 2	245F
L'ARCHE CAP. BLOOD	345F
LIVE AND LET DIE	225F
MAD SHOW	**220F**
MANOIR DE MORTEV.	245F
MAUPITI ISLAND	**235F**
MEURTRE A VENISE	**285F**
MINIGOLF	**199F**
MOTOR MASSACRE	185F
NEATHERWORLD	225F
NEBULUS	195F
NORTH AND SOUTH	**285F**
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
OVERLANDER	245F
PAC LAND	**185F**
PAC MANIA	195F
PLATOON	225F
POWERDROME	245F
POWER PLAY	**185F**
PUFFY'S SAGA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
QUESTRON 2	**245F**
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROBOCOP	**249F**
ROCKET RANCER	309F
ROGER RABBIT	**235F**
SCRABBLE	245F
SENTINEL	225F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIDE ARMS	225F
SKATE BALL	**195F**
SKRULL	225F
SKYCHASE	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	**235F**
SPEED BALL	**235F**
STARBALL	**249F**
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	195F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASK	195F
SUPERMAN	245F
SUPERSKI	220F
TECHNOCOP	195F
THE DEEP	**199F**
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THUNDERBLADE	**249F**
TINTIN SUR LA LUNE	**285F**
TIGER ROAD	245F

AMIGA

TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	**235F**
ULTIMATE GOLF	195F
UMS	245F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VIRUS	195F
WANDERER	225F
WEC LE MANS	**249F**
WEIRD DREAMS	**235F**
WHIRLIGIG	185F
XENON	185F
ZOOM	195F
ZYNAPS	225F

THOMSON C/D

LES PRIVES	**145/195F**
+L'HERITAGE+LA FORMULE	
+L'AFFAIRE VERA CRUZ	
+L'AFFAIRE SYDNEY	
LES ATHLETES 2	**145/195F**
+DIEUX DE LA MER+BIVOUAC	
+DIEUX DE LA GLISSE	
SIMULATION PACK	**145/195F**
+GRAND PRIX 500+QUAD	
+SUPERSKI	
LES CLASSIQUES N4	**170/210F**
+TIBER+KRYSTAL ZONE	
+GRIBOUY	
LES FUTURISTES	**149/199F**
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR	
+MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE	
LES ATHLETES	**145/185F**
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2	
+DIEUX DU STADE 1+ 2	
ALBUM LORICIEL	**145/195F**
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
THOMSON HITS	**175/225F**
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
944 TURBO CUP	199/249F
ACTION SERVICE	145/195F
ARKANOID	145F
CRAZY CARS	145/195F
CRUCIAL TEST	ND/195F
F15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OPER. JUPITER	149/199F
L'ARCHE CAPT BLOOD	145/195F
MEURTRE A VENISE	**145/195F**
MONTE CRISTO	ND/195F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SILENT SERVICE	145/195F
TINTIN SUR LA LUNE	**145/195F**
TOP GUN	145F
20000 LIEUES SS MERS	185F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

COMMAND PERFORM.	**149/199F**
12 JEUX EXCEPTION.	**129/149F**
HISTORY IN MAKING	**199/249F**
BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD (DYNAMITE)	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
LEADERB. PAR 4	**145/175F**
KARATE ACES	**119/179F**
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
ALBUM EPYX	**99/145F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
COLL KONAMI	**119F/189F**
ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**
GEANTS D'ARCADE	**119/195F**
HIT PACK 2	**99/145F**
LES GREMLINS	**119/169F**
LES TRESORS USG	**115/195F**
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	195/245F
ACTION SERVICE	145/195F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
AFTER BURNER	**99/149F**
BATMAN	99/149F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK CASTTLE	95/125F
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	**99/149F**
REALM OF TROLLS	95/139F
ECHELON	95/145F
GAME OVER 2	95/135F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
GUERILLA WAR	89/125F
IRON LORD	155/195F
LA CRACK DOWN	99/149F
LIVE AND LET DIE	95/139F
MINIGOLF	**99/149F**
MOTOR MASSACRE	95/139F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
OPERATION WOLF	95/135F
PAC MANIA	**95/145F**
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	95/125F
REX	99/149F
ROBOCOP	95/135F
ROCKET RANGER	109/169F
SAVAGE	99/135F
SDI	99/149F
STREET SPORT SOCCER	95/139F
SUPERSKI	140/180F
TECHNOCOP	99/149F
TERRORPODS	95/145F
THE BARD'S TALE 3	ND/165F
THE DEEP	**99/149F**
THE ELIMINATOR	95/139F
THE GAMES SUMMER	**99/149F**
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
THUNDERBLADE	**99/149F**
TOTAL ECLIPSE	**89/129F**
ULTIMATE GOLF	95/139F
VICTORY ROAD	89/125F
WANDERER	95/115F
WEC LE MANS	**99/149F**

HIT PARADE

1943	95/145F
4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNO)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CYBERNOID 2	95/145F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
NETHERWORLD	95/125F
NIGHT RAIDER	95/145F
PIRATES	145/195F
RED SORM RISING	139/185F
ROY OF THE ROVERS	95/145F
THE DARK SIDE	95/145F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE PRESIDENT IS MIS	95/125F
THE VINDICATOR	99/149F
TYPHOON	89/125F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ACTION FIGHTER	255F
ALEX KID/MIRACLE WOR.	255F
ALIEN SYNDROME	255F
ASTRO WARRIOR	255F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE	255F
CHOPLIFTER	255F
COMBAT RESCUE	255F
DOUBLE DRAGON	**295F**
ENDURO RACER	255F
FANTASY STAR	**295F**
FANTAZY ZONE	255F
FANTASY ZONE 2	299F
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
GREAT GOLF	255F
MY HERO	199F
MIRACLE WARRIOR	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	255F
OUT RUN 3D	**295F**
PENGUIN LAND	295F
QUARTET	255F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
WORLD SOCCER	255F
Y'S	**295F**
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

3615 MICROMANIA

FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration __/__ Signature _____

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST - AMIGA

IMAGES DE SYNTHÈSE

Images calculées par ordinateur, infographie, images de synthèse, vidéomatique, imagerie électronique, autant de termes pour nommer un art né des calculateurs et permettant de repousser infiniment loin les possibilités de la création graphique. Le phénomène prend une ampleur considérable et possède désormais ses salons (Imagina, Pixim...). Ces différentes techniques entrent dans la vie quotidienne par le biais de spots, de génériques ou même de courts métrages mettant en scène ce que l'homme n'aurait jamais pu interpréter ou même oser domestiquer.

▲ *"Curling up by the Fire". Apple Computer Incorporation. Gavin Miller, Steve Williams, Gary Mundell, Andrew Pearce, Patricia Anderson, Bob Leblanc.*

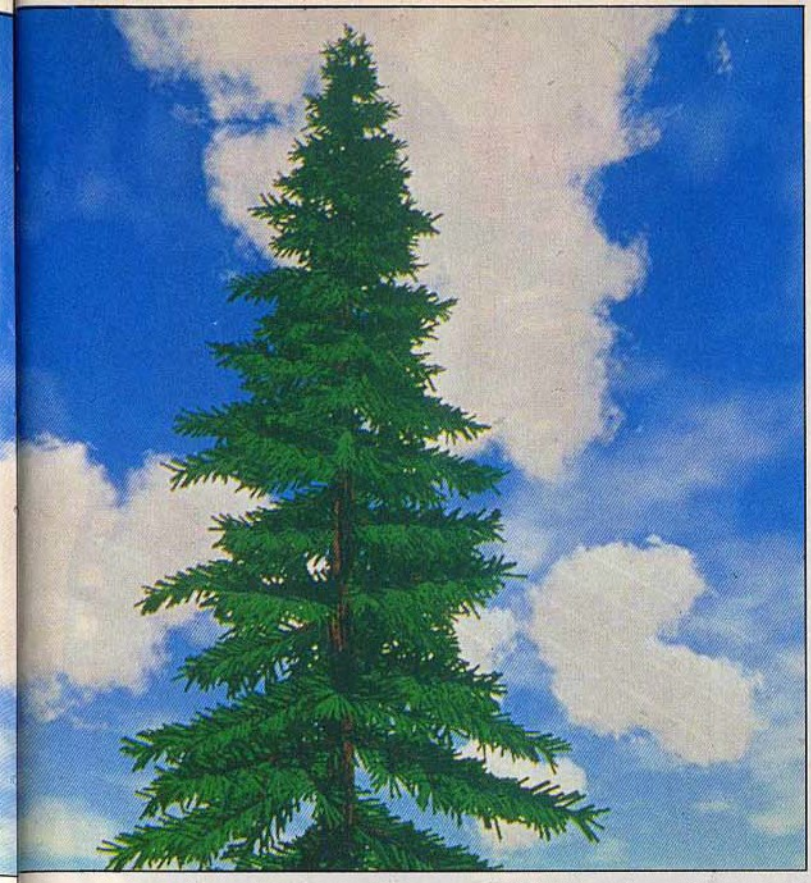
5,6 milliards de dollars, c'est ce que représentera le marché mondial de l'imagerie électronique en 1988, ce dernier étant divisé en trois grands secteurs : vidéo et télévision, secteur industriel et imagerie médicale. C'est assurément dans le domaine cinématographique que les images de synthèse sont les plus spectaculaires. Quelques splendides exemples illustrent cet article, et encore une fois Micro News a pensé à ses lecteurs puisqu'ils sont parmi les premiers en Europe à voir certaines de ces images.

LE PASSÉ...

Ce n'est que vers le début des années 50 que tout commença grâce à l'un des tous premiers ordinateurs numériques : le Whirlwind. Cet ordinateur possédait une mémoire de 2 Ko et pouvait traiter jusqu'à 20 000 opérations par seconde et il était possible, via une espèce d'affichage constitué de points lumineux, d'écrire différents messages en provenance du calculateur ou encore d'afficher la trajectoire d'une balle rebondissante, ce qui fut d'ailleurs la première démonstration d'un traitement de données en temps réel. Par la suite, cette machine fut principalement utilisée pour suivre le trafic aérien pour le compte de l'armée de l'air américaine. On utilisa ce type d'engin jusqu'en 1983 ! Durant les années 60 ce fut Ivan Sutherland qui devint réellement le pionnier du graphisme sur ordinateur au service de la conception. Il créa un programme graphique nommé Sketchpad tournant sur un TX-2 d'une capacité de 280 ko et qui permettait, à l'aide d'un stylo optique et d'une boîte remplie de boutons poussoirs, de dessiner sur un tube cathodique des formes simples.

Puis suivirent des machines comme le DAC-1, qui permettait l'acquisition d'un dessin traditionnel à l'aide d'une caméra. IBM, voyant l'intérêt porté au graphisme sur ordinateur, commercialisa vers la fin des années 60 l'IBM 2250, premier terminal graphique. Mais Sutherland n'en resta pas là et construisit le LDS-1, constitué de circuits numériques réservés au rafraîchissement de l'écran et au déplacement des formes sur ce dernier. Il fallait débourser 250 000 dollars pour acquérir un tel matériel. Puis, Tektronix mis au point "le tube à mémoire à vision directe" permettant à l'image de briller pendant un certain temps, rendant

▼ *Station de travail Apollo DN10000*

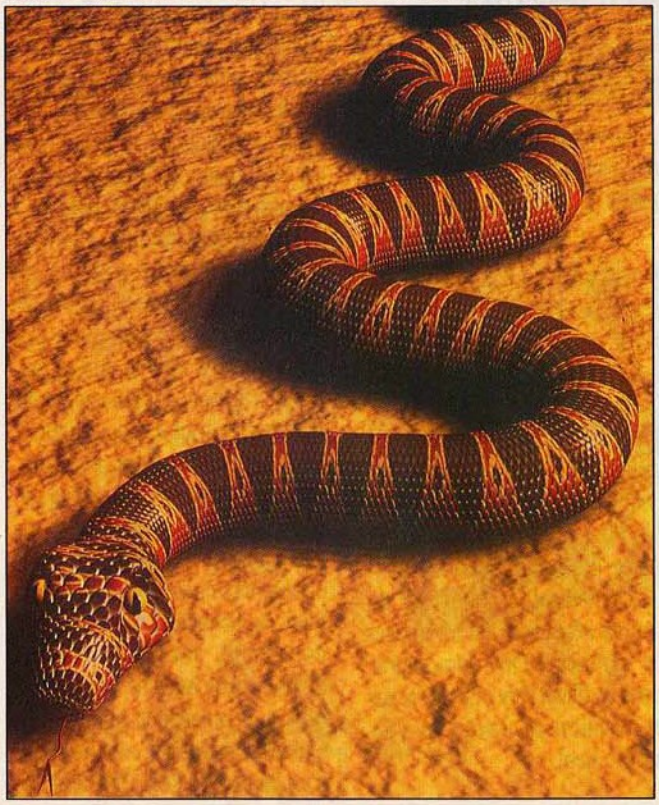


▲ *"Tree with clouds". Apple Computer Incorporation. Gavin Miller*

inutile les tampons mémoire jusqu'ici responsable du coût prohibitif de tels matériels.

Le problème ne se posa plus, puisque, durant les années 70, le prix de la mémoire baissa considérablement (ce qui n'est pas le cas aujourd'hui).

Il faudra attendre le tout début des années 80 pour voir apparaître sur les écrans de télévision ou de salles de cinéma, des génériques ou spots publicitaires constitués d'images de synthèse.



"Frank". Apple Computer Incorporation. Gavin Miller, Patricia Anderson, Andrew Pearce, Bob Leblanc.

▼ *"Elf". Hassene Smati. TDI/P.BAP, O. Daniel.*

RÉALISATION D'IMAGES

Toutes les images de synthèse présentées dans ces pages sont des photos d'écrans. Il faut être conscient que ces photos sont des extraits d'animation, parfois longues, réalisées pour la plupart sur des supercalculateurs (eh oui, même le serpent bouge !).

Pour arriver à de tels exploits, plusieurs techniques sont employées dont la modélisation et la géométrie constructive. La première consiste dans un premier temps à créer le dessin en fil de fer : à l'aide d'un banc d'acquisition ou d'une tablette graphique, on saisit les coordonnées tridimensionnelles du ou des objets à construire, puis on décide de la couleur et de la texture (appelée aussi mappage, cette technique sert à déterminer la surface de l'objet qui peut présenter différents aspects tels que mat ou brillant), et après un éventuel lissage, on situe l'emplacement de l'éclairage (car en image de synthèse, si il n'y a aucune source lumineuse il n'y a rien !). Ensuite, à l'ordinateur d'effectuer tous les calculs nécessaires au rendu final : les reflets en fonction de la couleur et de la position de l'éclairage, diffractions éventuelles... Pour obtenir un rendu encore plus net, d'autres techniques tel l'anticrénelage viennent se greffer. Cette dernière consiste à rajouter des points (pixels) de couleurs intermédiaires, entre l'objet et le fond par exemple. Ainsi, l'effet d'escalier obtenu lors du traçage de diagonale est atténué.

Quant à la géométrie constructive, on dispose tout simplement d'une "banque de primitives" constituée de plusieurs formes géométriques simples pouvant s'additionner et former ainsi un objet complexe.

Pour l'animation, il suffit (!) d'établir le point de départ et d'arrivée de l'objet et l'ordinateur calcule automatiquement la trajectoire adéquate. Bref, comptez en moyenne 5 heures de calcul par image sur une station de travail spécialisée et 24 images par seconde pour une utilisation vidéo. A raison d'environ 10 000 francs l'image, faite le calcul !

S'il est simple de réaliser une image tridimensionnelle d'un objet quelconque, il n'en va pas de même pour des éléments naturels (végétation, montagne, flamme...). Pour composer de telles scènes, on fait appel à des programmes prenant en compte des facteurs aléatoires : l'opérateur indique uniquement un point de départ, la machine s'occupant automatiquement de la génération.

IMAGES DE SYNTHÈSE

Les effets de transparence (eau, verre...) ou de fumée sont, quant à eux, confiés à des programmes bien spécifiques et font partie des effets spéciaux les plus difficilement réalisables en images de synthèse.

APPLICATIONS AU CINÉMA

C'est bien entendu dans ce domaine que l'image numérique est la plus utilisée. *Tron, Starfighter, Star Trek, Firefox* et beaucoup plus récemment *l'Ours* ont démontré que l'on pouvait mêler habilement réalité et synthèse tout en conservant cohérence et beauté, chose inconcevable il y a 20 ans. *Tron* fut le premier long métrage à véritablement utiliser cette technique. Diffusé en juillet 82, il n'eut malheureusement pas le succès escompté. Son coût s'éleva à 20 millions de dollars. *Starfighter* eut beaucoup plus de chance avec un budget inférieur (14 millions de dollars quand même). Les images étaient d'une telle complexité qu'il était difficile de faire la différence avec les vrais. Certaines séquences comprenaient jusqu'à 1 million de polygones et nécessitaient parfois jusqu'à 70 milliards de calculs tout ceci avec près de 60 milliards de couleurs ! Le Cray X-MP (un super-ordinateur, parmi les plus puissants et les plus chers) utilisé dans la conception mettait un peu plus de 2 minutes pour afficher une image, le film en contenant 35 000.

Que ce soit le générique du journal télévisé ou un spot publicitaire vantant les mérites d'une lessive, on assiste à un véritable raz de marée d'images de synthèse à la télévision, car tout en restant très chères, certaines réalisations sont plus simples à mettre en œuvre et surtout plus jolies. Certains chercheurs pensent que d'ici à 10 ans, un long métrage pourra se passer de véritables acteurs. Les japonais y songent déjà et envisagent de créer des films entièrement synthétiques.

▲ *"Eric the dynamic worm". Apple Computer Incorporation. Gavin Miller et Freddi Gitelman.*

AUTRES UTILISATIONS

Outre l'utilisation à des fins cinématographiques, les images de synthèse rendent également de grands services à la médecine, avec par exemple les tomographies à résonance magnétique nucléaire permettant de découvrir d'éventuelles anomalies pratiquement indécelable avec des moyens traditionnels.

Le secteur industriel bénéficie également de telles techniques : pour la conception automobile évitant ainsi la construction de maquettes coûteuses ; tests de contrainte pour la mécanique ; aide à la conception architecturale ; l'interprétations d'images satellite ; les simulations en tout genre... C'est encore dans les utilisations militaires que l'on se rend compte que la synthèse d'images est le mieux réussie, du moins le plus rapide sur le plan de l'animation. En effet, pour une simulation de vol, on doit se rapprocher le plus possible de la réalité et obtenir une image fluide et non saccadée. Pour ce faire, l'affichage doit être rafraîchi à raison de 30 images calculées par seconde. De telles méthodes sont encore très chères (surtout le système de visualisation) mais restent nettement moins coûteuses qu'une sortie avec de vrais appareils. Les précédents simulateurs étaient constitués d'une maquette d'un paysage à l'échelle, survolée

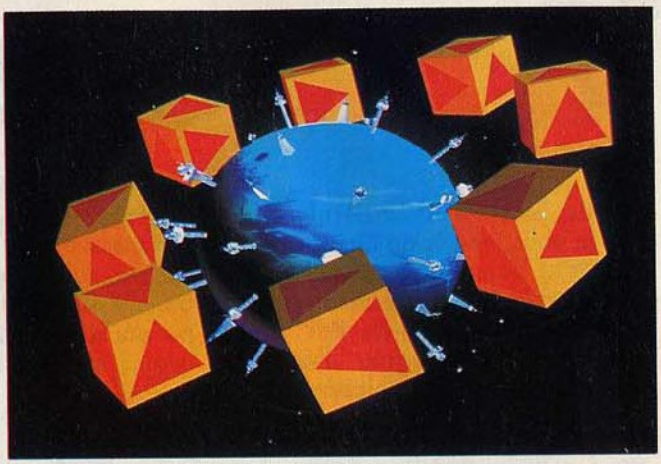
SALONS, EXPOSITIONS

Imagina : sans doute l'un des plus importants forums sur l'imagerie numérique. La huitième édition aura lieu les 8, 9 et 10 février 1989 à Monte Carlo, entièrement consacrée à l'image de synthèse et aux effets spéciaux pour la télévision et le cinéma. On y trouve formations, réunions, festival de projections. Des prix sont également décernés par le public. Pour les mordus...

Pixim : le dernier Pixim s'est tenu à la Grande Halle de la Villette du 24 au 28 octobre. Le prochain se déroulera au Palais des Congrès du 25 au 29 septembre 1989 et regroupera de nombreux concepteurs et fabricants de matériels. Comme pour le précédent, il y aura une installation artistique regroupant des œuvres récentes ainsi qu'un festival de films. Accessible à tous.

L'image calculée : du 29 septembre au 8 janvier, à la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette. Cette exposition comporte de nombreux vidéodisques interactifs contenant de courtes séquences sur les images de synthèse. Des démonstrations en direct sont effectuées sur une station de travail. A voir absolument.

ques, bus système 64 bits de 150Mo/sec, 4 Goctets (milliards d'octets) d'espace virtuel, 9 millions d'opérations flottantes par seconde (MFlops). On ne compte même plus le nombre de couleurs.
Certains moniteurs ont une résolution pouvant aller jusqu'à 1600 x 1280, quant aux sorties sur diapositives où film 35 mm, elles avoisinent les 8000 lignes !
N'oublions pas que tout ce matériel n'est rien sans logiciels appropriés.



▲ *"Picnic TV". Ex Nihilo. TDI/D. Pochat/L. Borenstein.*

...ET L'AVENIR

Le professeur Koichi Omura, de l'Université d'Osaka, annonce pour cette année le Links 2. Cette machine disposera sur une seule carte d'une puissance de calcul équivalente à celle de 500 mini-ordinateurs de type VAX et atteindra, en reliant plusieurs unités, la vitesse vertigineuse d'un milliard d'instructions par seconde (GIPS) !
En couplant des ordinateurs neuronaux avec des modèles comportementaux, des chercheurs tentent de simuler la vie avec l'évolution de bancs de poissons ou de groupes d'oiseaux.
Le projet d'Apple, Vivarium, consisterait à simuler un hectare de vie sous-marine, avec la flore et la faune de la côte californienne du Pacifique.

Raynald Cheminelle

par une caméra dont les images étaient retransmises dans le cockpit. Étonnant, non ?

LE MATÉRIEL

Les concepteurs ont à leur disposition de nombreuses stations de travail mais aussi, pour les plus chanceux d'entre eux, de supercalculateurs type CRAY qui coûtent la bagatelle d'environ 10 millions de dollars (sans prise joystick). Avec les stations de travail, on aborde un domaine fantastique quant aux caractéristiques techniques. Quelques chiffres pour la console DN10000 (voir photographie) : architecture 64 bits, multi-processeurs, lecture/écriture parallèle sur plusieurs dis-

Bibliographie : *Les images électroniques* aux éditions Time Life (voir Micro News n°13).
Les images du futur aux éditions Mazarine.

Remerciements à l'INA, la SOGITEC et TDI (Thomson Digital Image) qui ont bien voulu nous fournir de précieux documents photographiques.

▲ *"Jumpin Jacques splash !". Production SOGITEC. Réalisation : Jerzy Kular et Isabelle Foucher sur Convex C1 avec logiciel SOGITEC.*

ENCORE DES LIVRES...

Promis, juré ! C'est la dernière fois que je vous inonde de littérature sur PC. Etant donné que ce vieil Abondos n'avait pas grand-chose à vous apprendre ce mois-ci, j'ai pensé qu'une petite vague d'écriture "pciennes" vous ferait plaisir...

LE TURBO PASCAL VERSION 4

Éditions LI (Eyrolles), 390 pages

Saluons tout d'abord Jean-Claude Armici, l'auteur de ce fabuleux bouquin. De nombreux ouvrages existent dans le domaine du Turbo Pascal, et je peux sans hésiter citer celui-ci comme le meilleur qu'il m'ait été donné de lire.

Au fil des pages on trouve dans l'ordre : la mise en route et une description détaillée des différents fichiers constituant l'environnement, le fonctionnement des menus et de l'éditeur, une très intéressante introduction à la programmation structurée (c'est là où l'on reconnaît les pros), les concepts de base, les types, les différentes procédures et fonctions, les fichiers, les unités... On a affaire à un véritable cours sur ce langage, destiné aussi bien au débutant qu'au programmeur averti, ce dernier l'utilisant en tant qu'ouvrage de référence. Des exercices et leurs corrigés sont également indus.

Si seulement tous les auteurs pouvaient avoir autant de sérieux envers leurs lecteurs.

A conseiller à tout passionné, en attendant la sortie du prochain ouvrage axé, d'après l'auteur, sur le graphisme de la version 4.

Encore bravo...

LE LIVRE DE L'OS/2

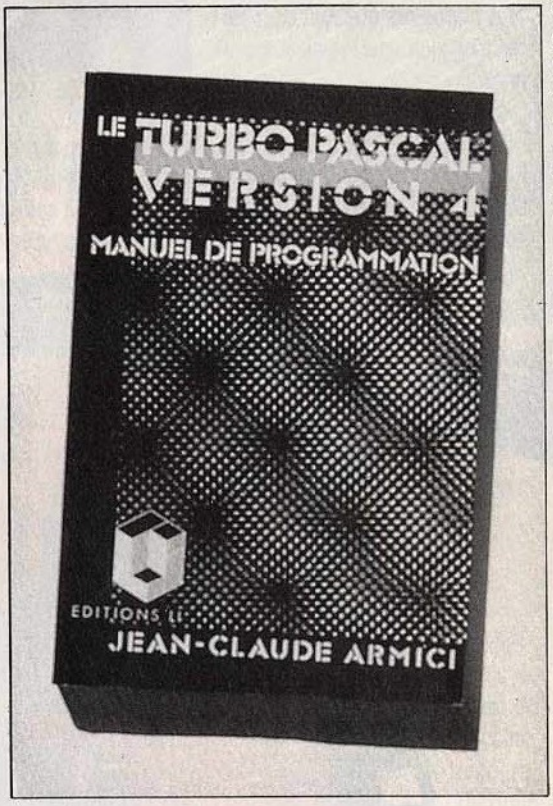
Micro Application, 410 pages

L'un des rares ouvrages pour les rares possesseurs de ce système d'exploitation concernant les 286 et les 386. Tout y est : installation, introduction au multi-tâches, commandes OS/2, fichiers de commande, configuration, programmation sous OS/2... L'accent est mis sur le mode protégé et la gestion mémoire des microprocesseurs sus-cités. Excellent ouvrage de référence et, pourquoi pas, d'initiation.

SPRINT

Eyrolles, 200 pages.

Pour s'y retrouver dans ce traitement de textes pas comme les autres. L'auteur maîtrise parfaitement bien le sujet. Le logiciel s'adressant plus au secrétariat qu'aux informaticiens, il aurait été souhaitable de soigner un peu plus la présentation (illustrations, mise en page...). Le contenu reste parfait.



GW/PC BASIC

Micro Application, 210 pages

Même domaine : les langages.

C'est dommage, j'aime pourtant bien ce que fait Micro Application. Mais là, je dis non. L'auteur prends carrément les lecteurs pour des attardés et, de surcroît, profite desdites tares pour leur faire avaler n'importe quoi : comme par exemple, le fait que le Pascal est un vieux langage* et qu'il ne mérite pas d'être appris car trop contraignant !

L'ouvrage parcours les possibilités du GW dans un style maintes fois utilisé, et reprend les sempiternels petits programmes de démonstration.

Aucune originalité.

**Basic : 1965 / Pascal : 1971*

WINDOWS

Eyrolles, 220 pages

Ce livre constitue une rapide introduction à l'environnement graphique de Microsoft (avec les menus en anglais !). On y trouvera certains textes d'intérêt général qu'il est bon de rappeler. Signalons tout de même que la documentation fournie avec le logiciel dépasse allègrement les 600 pages. Cherchez l'erreur.

Raynald Cheminelle

PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

PROMOTION : ~~185 F~~ 149 F

256 PAGES

PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 149 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

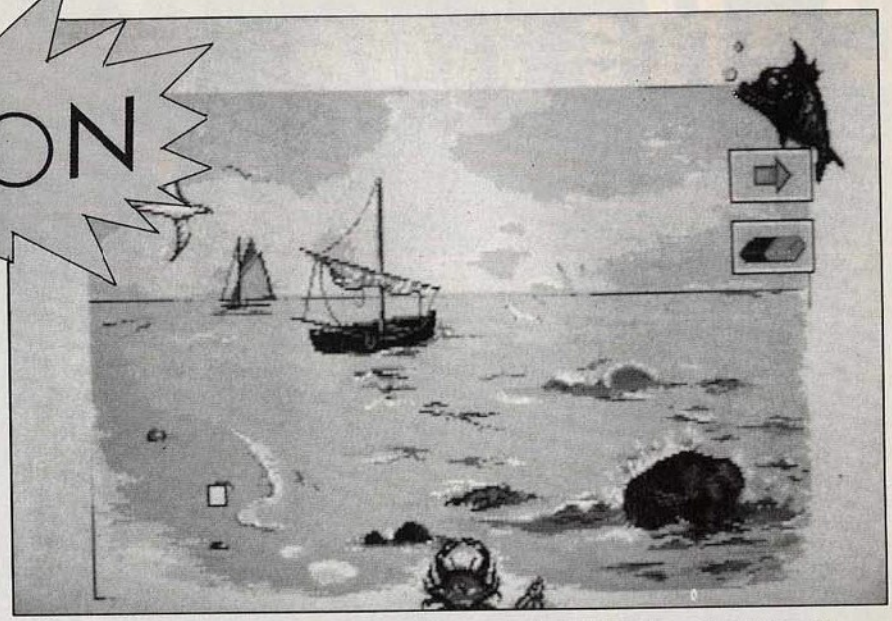
NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

ÉDUCATION

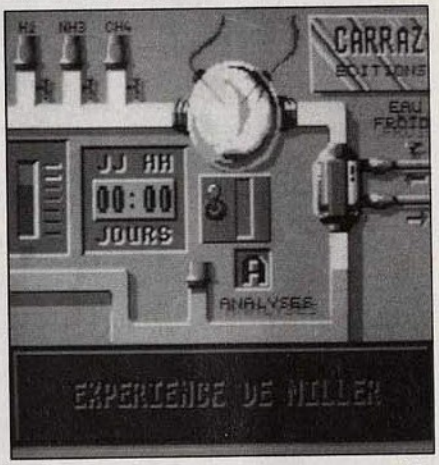


La possession d'un ordinateur vous place d'emblée dans une catégorie à haut risque. Un jour ou l'autre, un membre bien attentionné de votre famille vous offrira un logiciel éducatif. Moi qui en vois beaucoup, je peux vous garantir qu'ils ne méritent pas tous le prix d'excellence, loin s'en faut. D'où l'intérêt de cette rubrique : ne vous laissez pas refiler n'importe quoi !

A l'origine composée de chercheurs issus du CNRS, l'équipe de **Jériko** essaye de mettre en pratique son expérience pédagogique. Il en résulte un catalogue d'éducatifs extrêmement volumineux et d'un bon niveau général. Ainsi, **Tricaron** (Atari ST, Thomson To et Mo), prenant pour prétexte un simple jeu de reconnaissance des formes, amène peu à peu l'enfant à découvrir, par la méthode des essais/erreurs, le "langage écrit" et bientôt à comprendre l'utilité d'user de phrases structurées. C'est simple, sans fioriture, mais efficace. Chez Jériko, on ne donne pas dans l'éducatif spectacle ; ceci dit, je reste persuadé que la beauté ne va pas obligatoirement de paire avec la bêtise. Bingo ! Toujours chez Jériko, en coproduction avec la banque Le Crédit du Nord, **Autographe** est un didacticiel de remise à niveau en hortografe (pour XT, AT/Compatibles). Là aussi, le stylisme est assez intégriste mais qu'importe, le produit est par ailleur excellent. De nombreuses disquettes s'attaquant toutes à un probleme particulier sont disponibles. Dans le même temps, chaque disquette en profite pour proposer des textes poétiques thématiques (humour et poésie, poésie romantique, etc.), des romans ou l'étude de formes rédactionnelles particulières que le Centre de Formation des Journalistes ne renierait pas (Reportages, chroniques, articles de fond, etc.). Un très bon produit.

CARRAZ EDITIONS

Avec cet éditeur, nous retrouvons un type de produit sachant tirer partie de toutes les qualités graphiques et sonores des ordinateurs : **Les Mille et un Voyages** va permettre à l'enfant d'élaborer de véritables histoires ayant pour thème le voyage d'un personnage. Pour cela, l'enfant choisit tout d'abord le héros de son aventure (licorne, dragon, etc.), puis les différents paysages où l'action devra se dérouler. Toutes les commandes se font à l'aide de la souris. Au fil de l'histoire, les situations créées s'affichent à l'écran tandis qu'un texte relatant l'action



s'affiche dans une fenêtre (il est possible d'imprimer ce texte). Il est à noter que tout cela se passe en musique (la version ST dispose même d'une synthèse sonore) et que les graphismes sont réellement splendides.

Disquette Carraz Editions pour Atari ST. Egalement disponible sur Amstrad CPC, PC/Compatibles et Thomson To.

C.B.

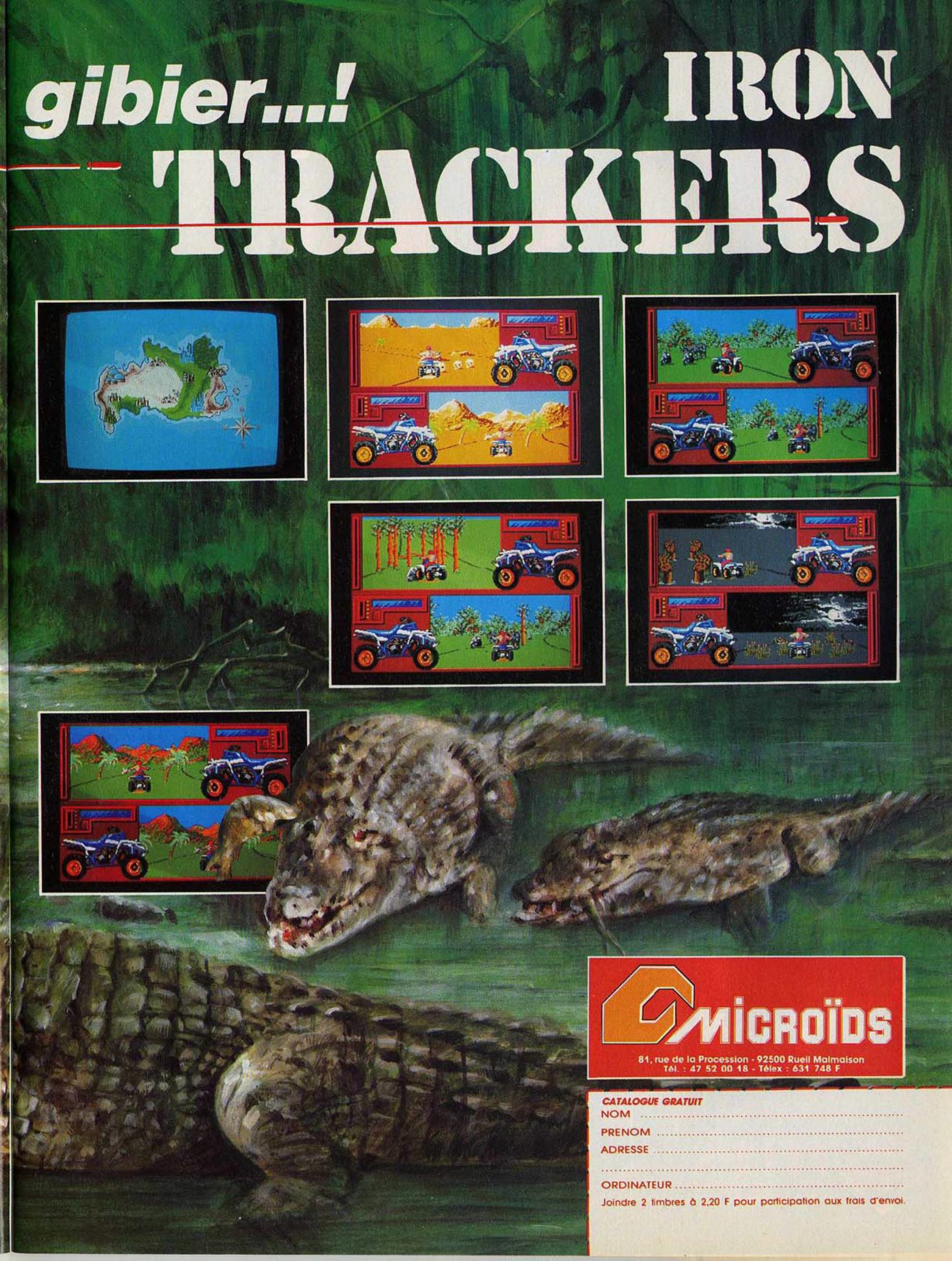
MONTE CRISTO LA NOUVELLE FAÇON DE LIRE

Avec cette série éducative, Coktel Vision guide les jeunes esprits dans la riche contrée des lettres, et plus particulièrement dans un superbe roman de Dumas. Tout est fait pour donner aux échanges entre l'enfant et l'œuvre étudiée le plus de dynamisme possible. Des illustrations permettent d'introduire des anecdotes et des points de l'histoire, contemporains à l'auteur ; ainsi, les comportements décrits ou les multiples références s'expliquent-ils naturellement, et les découvertes du texte, comme de son époque, s'imbriquent de façon harmonieuse. Chaque lecture débouche sur des textes comportant des blancs que l'on doit combler. Ainsi, la compréhension et la mémorisation de la lecture, tant du livre que du contexte, est testée directement au fur et à mesure de la découverte du monde ainsi recréé. Les informations s'obtiennent aisément, en cliquant sur le personnage ou l'objet choisi. Les faits, personnages et dates ayant inspiré à Dumas cette part de son œuvre, sont ainsi présentés en douceur à l'enfant, sans lui être aucunement imposés. Il est possible d'imprimer des textes, de sauvegarder le travail effectué, offrant à chacun la possibilité d'avancer à son rythme. Il faut noter que ces programmes ne sont pas protégés, mais je ne saurai trop vous conseiller de les acheter, afin d'encourager l'éditeur dans cette voie trop peu fréquentée, celle des logiciels de qualité pour les enfants.

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC et PC compatibles.

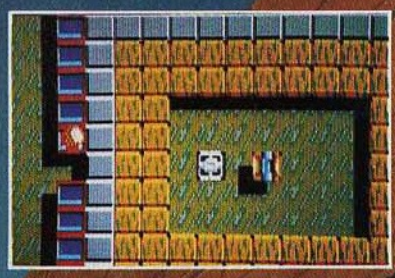
E.L.

Cette fois, Vous êtes le


gibier...!
IRON
TRACKERS
MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
CATALOGUE GRATUIT
NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

TITAN

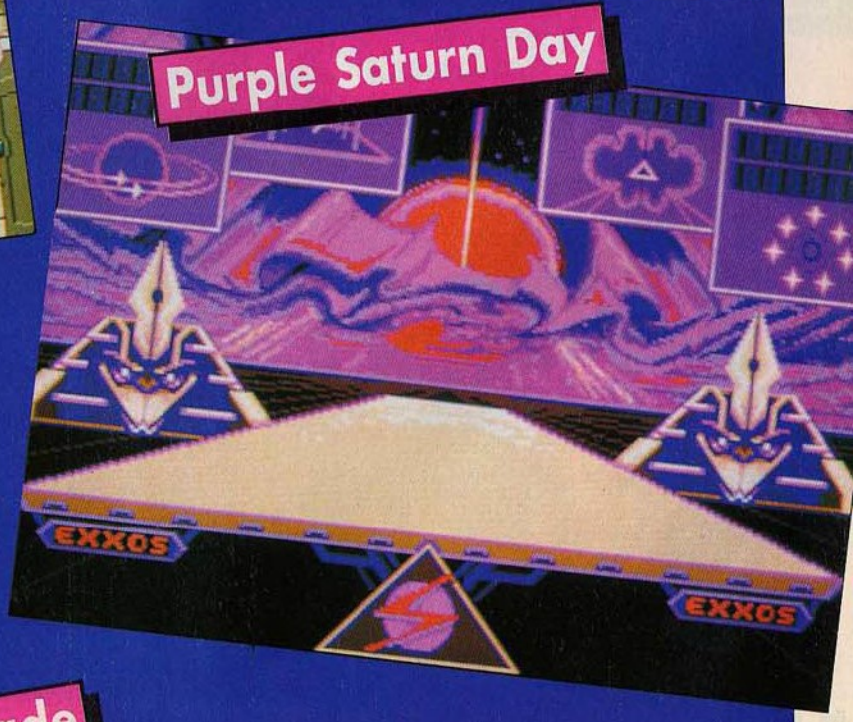
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

LES TOPS DU MOIS



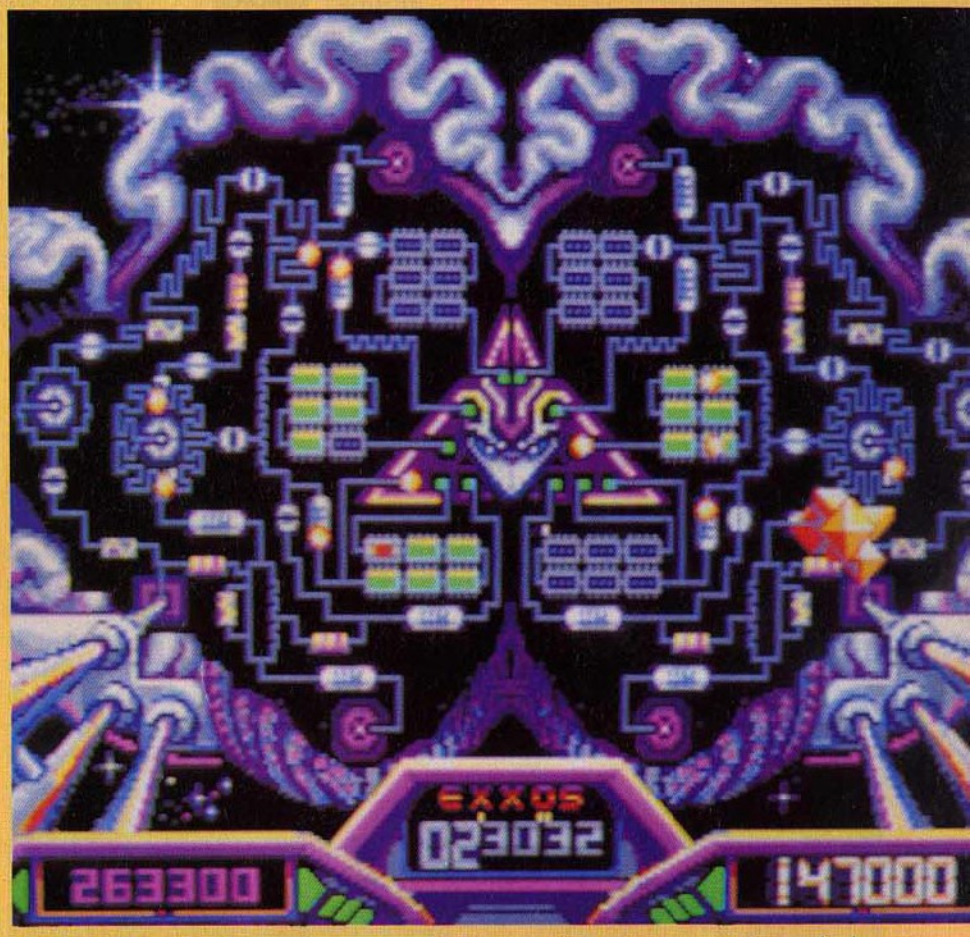
PURPLE SATURN DAY

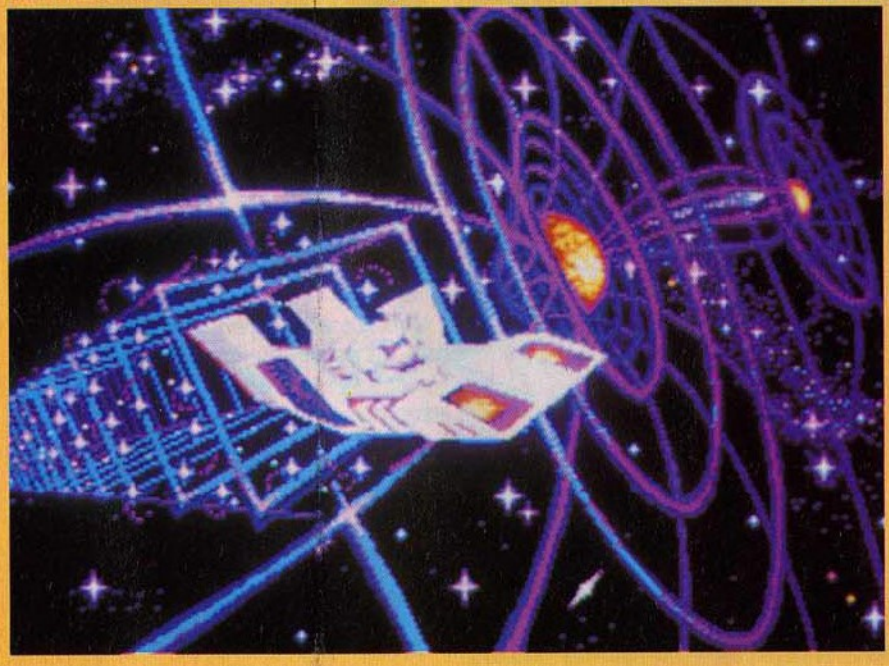
Après le succès de Blood, pas mal de gens attendaient le nouveau Exxos au tournant. C'était sous-estimer Bouchon et Herbulot. C'était également faire grave injure à "Lui", qui sait mieux que personne donner à "Eux" l'énergie de nous concocter une merveilleuse rareté : un jeu intelligent, beau et rigolo. Une quasi œuvre d'art.

La couleur tombée du ciel

Saturne, le 13-9-122 (données locales non corrigées) Confortablement installé devant mon holoviseur, me voici prêt à assister aux grands jeux intergalactiques que le comité organise chaque nouvelle année pour célébrer l'aurore violette. Les participants, venu des quatre coins du continuum, assistent pour le moment au discours d'introduction. Il y a les Croolis, les Bulul, les Kumo et on trouve même quelques Terriens, que leur manque de tentacules rend si pénible à regarder. Comme par le passé, le comité a tiré au sort 4 épreuves. Ont été retenues : le Ring Pursuit, le Tronic Slide, le Brain Bowler et enfin le Time Jump. Je remarque qu'une fois de plus, le podium est envahi d'une foule de bébés de toutes races qui me semble être en nette expansion d'année en année. Bizarre... Mais qu'importe, me voilà en train de radoter comme un ancien combattant de Shaaxa alors que les participants sont déjà installés devant leurs consoles de contrôle de type Atari ST (Amiga, CPC, C64 et PC EGA/CGA à venir), le joystick ou la souris bien en main ou en tentacule suivant leur anatomie. Les épreuves se font deux par deux. Voici le Ring Pursuit. Aux commandes d'un vaisseau de course, il s'agit de slalomer entre deux "bouées" qui flottent dans l'espace. L'épreuve -un Kumo atteint de prurit des écailles s'en douterait- doit son nom au fait qu'elle se

déroule dans la ceinture d'astéroïds de Saturne. Rapidité, fluidité des animations en 3D, bruitages aussi digitalisés que sidérants. C'est superbement réalisé. Allez, va pour hyperbement réalisé. Détail sympathique, le comité s'est arrangé pour qu'aucune épreuve ne soit mortelle. Vient ensuite le Tronic Slide qui se déroule quelque part dans l'espace, sur un plan hérissé de cristaux semblables à des menhirs. Comment gagner ? C'est simple : les deux adversaires pilotent chacun un petit vaisseau muni d'un laser à l'avant. L'engin peut avancer et tourner à 90°. Il faut tirer sur une boule d'énergie pour la faire éclater en une myriade de pépites. Ensuite, il n'y a plus qu'à les ramasser et à chercher une nouvelle boule énergétique. Bien entendu, le pilote adverse en fait autant et, ô joie, il joue de façon très intelligente. Détail amusant, les cristaux poussent de plus en plus pendant la partie. Ensuite arrive mon épreuve préférée : le Brain Bowler. Toute description d'un jeu aussi génial étant vouée à l'échec, je préfère vous inviter à en faire une partie quant vous passerez par notre belle planète. J'imagine déjà votre surprise lorsque vous découvrirez la 3D fabuleuse, les bruitages digitalisés digne de Tron et le jeu lui-même, aussi inédit que plaisant puisque prenant en compte la notion de profondeur (au propre et au figuré !). Ne serait-ce que pour le Brain Bowler, P.S.D. vaut le coup ! Le dernier jeu, Time jump, est un saut en longueur... dans le temps !





Une première partie permet au joueur de charger son vaisseau spatial en énergie. Il doit pour cela détruire des particules flottant dans l'espace. Voilà pour l'arcade. Ensuite, le saut en question se déroule comme une sorte de slide-show psychédélique (P.S.D. 25 ?). Plus le joueur a emmagasiné d'énergie, plus le saut lui permet d'aller loin dans ce slide-show digne de la fin de *2001, l'Odyssée de l'Espace* . Bien entendu, les épreuves se terminent par le bisou au vainqueur. Voilà, c'est la fin des jeux intergalactiques : cette année, les organisateurs se sont surpassés dans leur choix des épreuves. Décidément, Exxos est vraiment très fort puisque tout est parfait dans P.S.D. : graphismes, animations, son, scénario, concept et mode d'emploi. Ham tot zoglo hulu, très sincèrement.

Disquette Exxos pour Atari ST. Versions Amiga, CPC, C64 et PC EGA/CGA à venir prochainement

C.B.

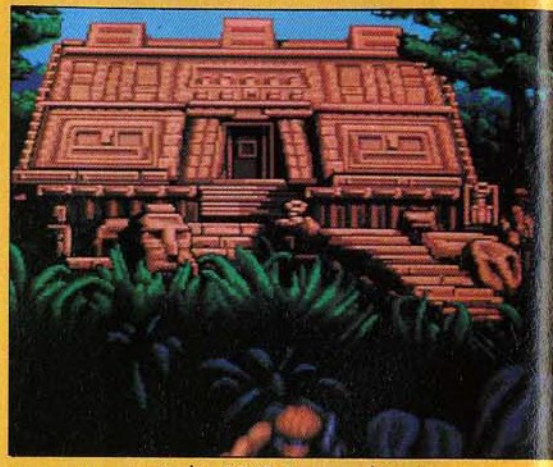
ROCKET RANGER

Cinéma, cinéma !

Teufel. Je suis diabolique ! Mein Führrrerrr adorrré, le Strumpfwirdlap-atchoumgauleiter Rommel me l'avais bien dit : méviétoi des américains ! Yawohl, mein Führer, ce sont ces maudits terrrorrristes qui ont osé sortirrr un jeu sur notre grrrande Allemagne. Himmel ! Comment za s'appelle ? Rocket Ranger, mein Führer. Ja, ja, da ist possible.

Février 1940. Les hordes nazies déferlent sur l'Europe. Les populations innocentes sont chassées et massacrées. L'aigle fasciste triomphe partout. Il n'y a que vous qui puissiez sauver la situation. Mais attention, rien n'est simple. Prenez un grand bol d'air, je vais vous expliquer le scéncrio complet de Rocket Ranger.

Nous sommes en 2040 (non, ne cherchez pas, ce n'est pas une erreur, et arrêtez de m'interrompre tout le temps). Les nazis ont gagné la guerre ! Non, vous ne rêvez pas, vous n'êtes pas devenu fou, vous êtes toujours en train de lire Micro News. Laissez-moi causer. A la suite d'une faille dans le continuum spatio temporel, les nazis ont réussir à conquérir le monde. Gasp. Vous n'y comprenez plus rien ? Rassurez-vous, c'est normal, j'ai moi-même beaucoup de mal à suivre... Un groupe de savants américains est captif des nazis de l'an 2000. Ils travaillent sur l'invention d'une machine à remonter le temps. Ils ont tenté de renverser le régime post-hitlérien, mais celui-ci est devenu trop puissant. Aussi, ils ont pensé que le plus simple était d'essayer de stopper la progression nazie dès 1940. Leur machine à voyager dans le temps leur a permis d'envoyer quelques armes secrètes vers le passé à un jeune et fier américain qui combattra pour le monde libre : vous ! Ouf, on arrive au bout. Non pas que les choses soient tellement plus claires, mais on va enfin commencer à jouer...



Voici un bref résumé : vous devez enrayer l'invasion nazie grâce à quelques armes futuristes qui viennent du futur : des fusées qui vous permettent de traverser le monde à toute vitesse (si vous réussissez à trouver du carburant), un bracelet de communication Telefunken ("Ach, Telefunken, gut matériel, jawohl") et un pistolet à rayon Schmeisser.

Le jeu commence en 1940, alors que l'invasion allemande débute. Une carte du monde s'affiche à l'écran qui, dans son principe, rappelle pas mal Defender of the Crown. Vous avez le contrôle de cinq super-espions que vous pouvez déplacer à votre gré pour qu'ils essaient d'infiltrer l'envahisseur, de découvrir les bases secrètes et d'organiser la résistance. Mais attention, le plus dramatique n'est pas là. Un drame insupportable va en effet se dérouler sous vos yeux...

J'ai passé la ligne pour ménager un peu le suspense.

Le savant américain Barnstorff et sa fille ont été kidnappés par les nazis. Et Jane - sa fille - était votre fiancée ou presque (c'est-à-dire que vous l'aviez cagoinçouillée sous l'escalier). Sob, argh, snif, et toutes ces sortes de choses... Il vous faut la retrouver. Comme les nazis se servent de son père pour mettre au point une

Autre possibilité, vous vous dirigez vers une base secrète. Mon compère Zythoun va en profiter pour vous donner un Top Secret en avance sur tout le monde. A toi, Zythoun : "Les deux bases secrètes que l'on trouve le plus facilement sont situées en amérique du Sud (Colombie ou Brésil) et en Afrique (Nigéria ou Congo). Pensez donc à envoyer des espions dans ces coins-là pour qu'ils réussissent à les découvrir...". Merci Zythoun.

arme secrète, le plus simple est de continuer votre mission...

Régulièrement, vos agents vous informent de leurs découvertes. Suivant l'importance de celles-ci, vous allez modifier vos décisions stratégiques ou décider d'intervenir en personne. C'est là que la partie arcade du jeu commence.

La première chose à faire est de réussir à décoller avec vos rockets. Je vous souhaite bien du plaisir. Un tuyau quand même en passant, il semblerait que le décollage s'effectue beaucoup plus facilement si vous transportez plus de 500 unités de Lunarium, ce métal ultra-précieux que l'on ne trouve que sur la lune et qui est indispensable aux nouvelles armes allemandes.

Si vous trouvez la base sud-américaine (un repère "classique" pour les nazis), vous allez en tomber sur le cul. La scène vous montre arrivant près d'un ancien temple aztèque ou inca, je ne sais pas trop. Ensuite, gros plan sur le temple, sur lequel vous devrez tirer à tour de laser pour démolir la base secrète.

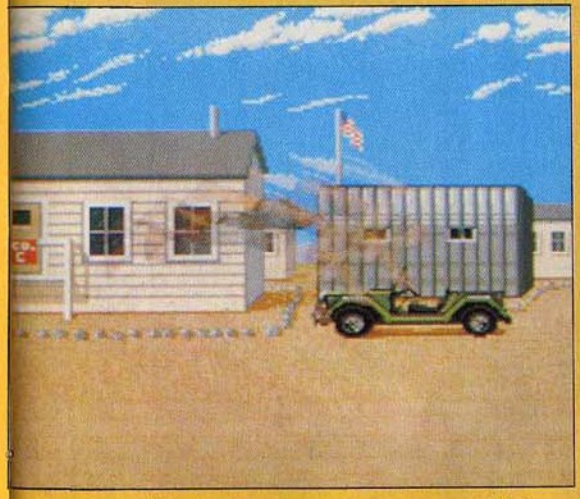
Dans la base africaine, vous devrez tirer sur des canons qui défilent sur le sol alors que vous êtes en train de voler.

Contrairement au combat de boxe, ces scènes d'arcade sont très difficiles et réussir à progresser dans le jeu n'est pas évident. Et c'est dramatique : de temps en temps, votre bracelet-communicateur vous montre votre fiancée (charmante, d'ailleurs. On ne dira jamais assez à quel point les gens de Cinemaware travaillent en détail les personnages féminins de leurs jeux). Jane est aux mains des nazis et ils veulent lui faire un lavage de cerveau (seulement ça, malheureusement...). La situation est dramatique. Pourra-t-elle survivre ? Réussirez-vous à sauver le monde libre des griffes teutonnes ? Vous le saurez en lisant la suite... Heu non, merde, on n'est pas au cinéma, ici...

Et pourtant... un logiciel signé Cinemaware crée toujours l'événement. Ce fut le cas, dans le passé, pour Defender of the Crown, SDI, SInbad, etc. Billevesées. Très sérieusement, aucun de ces softs n'arrive à la cheville de Rocket Ranger. Il y a carrément 23 personnes créditées dans le générique. Eh oui, un vrai générique, comme au ciné. A quand une projection de Rocket ranger à La Dernière Séance ? Ça commence par une présentation fabuleuse, avec un générique à vous couper le souffle qui pourrait vraiment être celui d'un vrai film d'aventures des années cinquante. On continue avec une musique extraordinaire, qui met parfaitement dans l'ambiance. On insiste avec un nombre impressionnant de graphismes, tous plus beaux les uns que les autres. Nous y avons joué pendant des jours et des jours, découvrant de nouveaux décors à chaque fois... L'ensemble est absolument hallucinant. Le plus beau jeu d'aventure de l'année sur Amiga. Les possesseurs de ST vont être verts, mais je leur souhaite que l'adaptaion soit rapide : ils ne savent pas ce qu'ils perdent...

Deux disquettes Cinemaware pour Amiga.

Olivier Fontenay



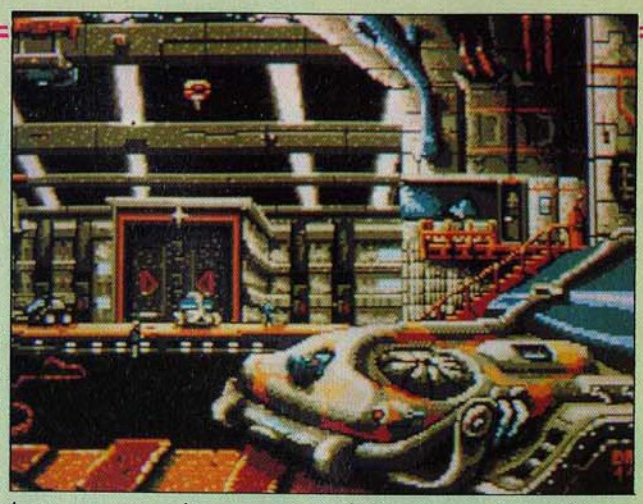
Vos voyages peuvent vous amener à intervenir dans différentes situations. Premier cas, la base allemande qui contient des morceaux de la fusée lunaire qui vous sera indispensable à la suite de l'aventure. Vous vous retrouvez confronté avec un soldat allemand dans un match de boxe digne de Mohammed Ali ou de Mike Tyson. Un graphisme somptueux et une animation fabuleuse rend cette partie du soft digne des plus grands jeux de combat. Et ça ne représente qu'une infime partie de Rocket Ranger !

B.A.T.

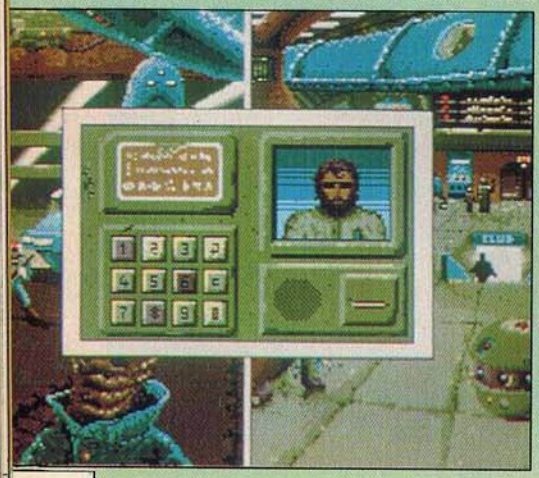
PREVIEW

Sur Atari ST

Tandis que Iron Lord se fait toujours espérer, Ubi Soft annonce l'arrivée de B.A.T, un jeu de rôles très prometteur. Après le moyen-âge, nous avons cette fois-ci rendez-vous dans un futur proche. Un futur plein de pièges et de dangers pour ceux qui y vivent, mais annonciateur de bons moments pour ceux qui aiment jouer.

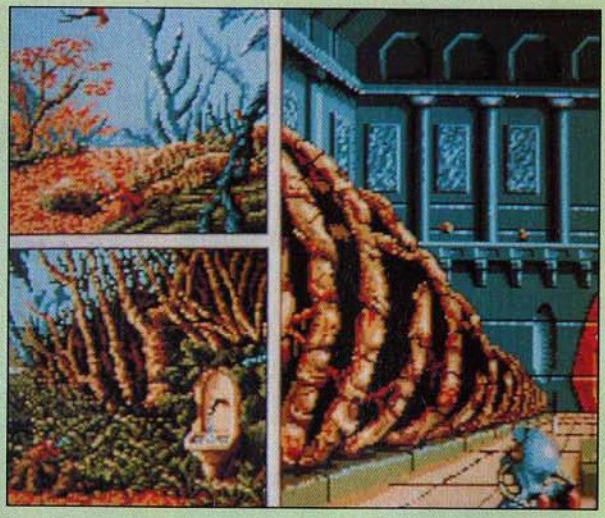


L'action de B.A.T, ou Brigade des Affaires Temporelles pour les intimes, se déroule au début du XXIIème siècle sur Selenia. Cette planète, sorte de Liechtenstein galactique uniquement peuplé de milliardaires et de grands trusts, est située à des mois de la terre. Comme on le voit, les voyages spatiaux n'ont pas fait beaucoup de progrès, et si Selenia a pu être colonisée, c'est que son sous-sol regorge de khergol, carburant couramment employé à cette époque. Pour les mêmes raisons, la confédération des galaxies, qui, comme chacun le sait est composée de 9 membres, a préféré disséminer ses agents un peu partout dans les différents mondes qu'elle contrôle, les temps de transport empêchant toute action rapide. C'est une bonne chose que des agents aient été placés un peu partout, puisque pour l'heure, c'est à vous qu'il incombe de résoudre l'une des affaires les plus importantes qui se soit présentée à un agent du B.A.T. En effet, Vrangor, un repris de justice récemment évadé du bagne, s'est mis en tête de devenir maître du monde, aidé en cela par Merigo, son alter ego (à l'ego altéré !). Ces deux tordus menacent de placer des bombes bactériologiques à la surface de Selenia si les milliardaires n'en déguerpissent pas dans les plus brefs délais. Lorsque commence le jeu, l'ultimatum a été déposé...



AMBIANCE TECHNICOLOR !

Comme ont le voit, le scénario est suffisamment riche pour que l'aventure (bien qu'il s'agisse d'un jeu de rôles) soit captivante. Pourtant, B.A.T est encore mieux que cela, ses cinq concepteurs étant doués d'une imagination sans limite apparente. A la première prise de contact, on est surpris par les graphismes. Aussi étonnant que cela puisse sembler, l'univers représenté à l'écran m'est apparu comme étant tout à la fois inédit (forcément, je ne suis jamais allé sur Selenia) et pourtant familier. C'est superbe, plein d'idées sans devenir surréaliste et en prime, la version ST affiche gaillardement 32 couleurs en 2 x 16. Bien réalisé ET très beau : la chose n'est pas si courante. Tenez, sans faire d'analogie réductrice, la puissance d'évocation de certains dessins participe du même élan créatif que l'imagerie du film *Blade Runner*.



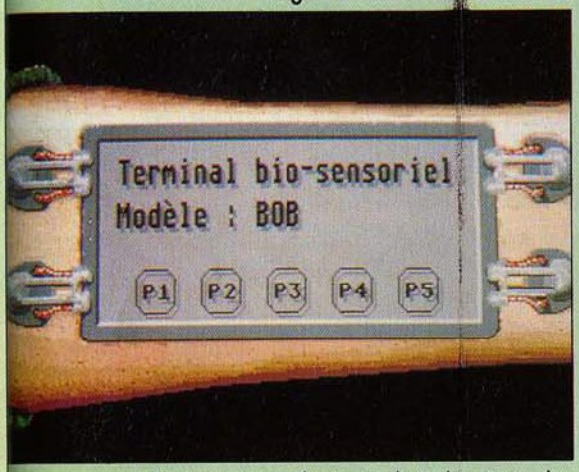
LE SON A LA CARTE !

Les Ataristes cardiaques sont priés de cesser la lecture de ce papier et j'encourage les autres à s'asseoir, voire à se détendre un peu avant de poursuivre. La version ST de B.A.T sera vendue avec une carte sonore 16 voies, bourrée de sons échantillonnés en huit bits (et non pas sept comme c'est habituellement le cas sur ST). Traduit en terrien courant, cela signifie que la musique et les bruitages de B.A.T vont dépasser en qualité tout ce qui s'est fait jusqu'à présent sur Atari; le rendu sonore sera bien supérieur à ce qu'on obtient avec le hard habituel, type *ST Replay*. Et rien ne vous empêchera de connecter ladite carte à une source d'amplification quelconque (chaine hi-fi, ampli de guitare ou mini-enceintes amplifiées). Bien entendu, l'équipe ayant réalisé la carte espère voir cette dernière devenir LE standard en matière de prothèse sonore pour ST, aussi un kit sera-t-il proposé aux développeurs, comprenant la carte ainsi que différents outils de développement.

ET LE JEU, AU FAIT ?

Il faut bien le dire, le fana de jeu de rôles est toujours étonné de se retrouver devant un micro, et le passionné de jeux sur micro un peu étourdi par l'apparente lourdeur des jeux de rôles. Ici, pas de problème, l'écran n'est pas encombré par les sempiternels tableaux de points de force, vie ou autre charisme (je vous rassure, à l'intérieur de votre micro, ça calcule sans arrêt) : un dessin complet est affiché et c'est le curseur qui sert à prévenir le joueur de l'action qu'il peut ou doit faire. Par exemple, pour fouiller un endroit, il suffit de cliquer dessus. Détail amusant, si un objet est très bien caché, il faudra cliquer plusieurs fois. Dans bien des cas, le fait de cliquer ouvrira une fenêtre dans le dessins, rendant l'écran semblable à

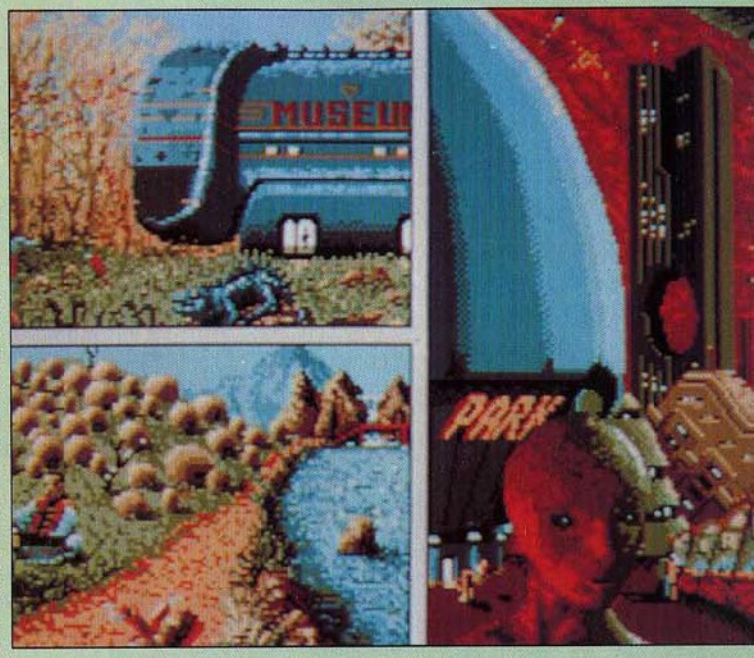
une page de BD. On l'aura compris, 99% de l'action utilise la souris. L'une des occupations du joueur, dans cette ville, va consister à rencontrer les autochtones afin de leur soutirer des renseignements ou des objets. C'est là que B.A.T prend toute son ampleur : une sorte de "système expert comportemental" donne littéralement vie à tous les personnages de rencontre : indépendamment des actions entreprises ou non par le joueur, ces personnages prennent des objets, se les revendent, se volent ou s'assassinent. Heureusement, les monstres, faute d'être innofensifs, sont personnalisés et rigolos. Vous apprendrez bientôt à connaître, entre autres horreurs, les Skunks ou les Kradokids. Tenez, il sera même possible de rencontrer le grand amour au cours de

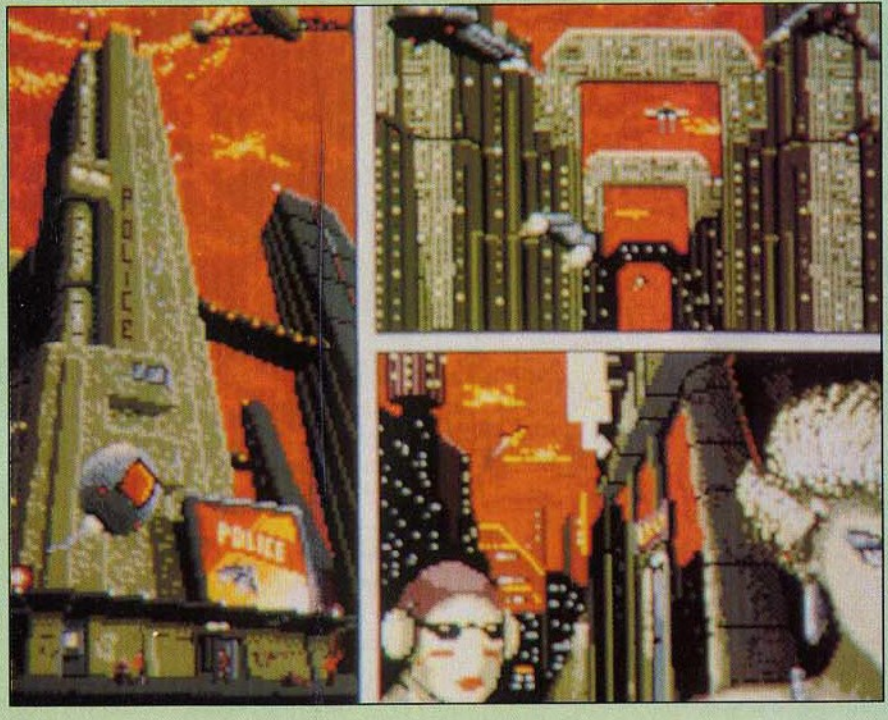


l'aventure, sous les traits de Lydia. Cette dernière vous suivra fidèlement si vous réussissez à la séduire au terme d'une nuit sans temps mort et à condition de lui prodiguer les petites attentions dont les nanas raffolent (NDLR : les mecs aussi !) : bisous, cadeaux, etc. Moins agréable sera votre rencontre avec les robots tueurs que Vrangor a lancé à votre poursuite. Ne croyez pas pour autant que le jeu se résume à ces rencontres : vous pourrez spéculer sur le cour du Krell ou gagner votre vie en jouant au Bizzy Game, spécialité locale.

ORDINATEUR DE BORD

Dans son immense bonté, le B.A.T vous a équipé d'un ordinateur très sophistiqué qui a été greffé sur votre bras gauche. Outre que le display LCD (l'écran à cristaux liquides) est vraiment très réaliste, c'est grâce à la présence de ce gadget que l'écran principal reste si clair, le bio-ordinateur prenant en charge toutes les informations relatives à l'état du joueur. Je vous parlais des rencontres. Justement, c'est par l'intermédiaire du traducteur automatique qu'il sera possible de comprendre les personnages d'une autre race. S'il n'est pas en fonction, l'écran affichera une suite de caractères incompréhensibles mais attention : le souci du détail qui caractérise B.A.T a poussé les auteurs à rendre possible la reconnaissance de ces signes cabalistiques, puisque le moindre de ces patois est doté d'une sémantique cohérente. Un ordinateur digne de ce nom se doit d'être programmable (sinon, on parle de console de jeu !). Eh bien justement, le bidule en question l'est entièrement. Plus fort, les auteurs affirment qu'il est tout à fait possible qu'un joueur découvre des applications qu'ils n'ont pas





prévu. Enfin, je termine avec ce que je n'ai pu voir entièrement : B.A.T disposera d'un simulateur de vol en 3D et d'une partie exploration souterraine qu'on me promet sublime puisque basée sur le même principe que *Dungeon Master* et disposant d'un millier de lieux. B.A.T est vraiment bath !

Cyrille Baron

THUNDER BLADE

Ça plane pour moi !

Attention, attention, embarquement immédiat à bord d'un des plus beaux engins du monde : le Thunder Blade, l'hélico de combat encore plus fort que Supercopter. Au milieu de la ville, entre les buildings et les échafaudages, les ennemis vous guettent. Vous seul pourrez tenter de forcer le passage ! Maman, regarde-moi, ça y est, je décolle...

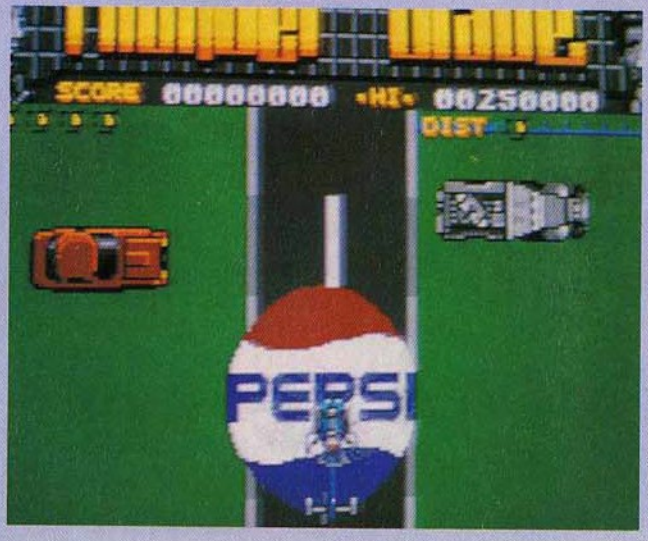
Aïe aïe aïe ! Voici le soft le plus attendu de l'année qui vient enfin de débarquer sur mon bureau. Hum, c'est un truc à prendre avec des pincettes, ça... Et si jamais c'était nul ? Moi qui adore le jeu d'arcade, je ne pourrais le supporter et je serais obligé de me faire aussi sec hara kiri (j'ai passé plusieurs jours avec Samouraï Micro ces derniers temps. Ça doit m'influencer...). Et si c'était le jeu de l'année, du siècle, du millénaire, à tel point que je n'ai même pas le courage d'arrêter d'y jouer une heure pour venir écrire mon article ? On serait dans la merde, pas vrai ? Et vous auriez l'air malin avec une double page blanche dans le canard...

Bon, Thunder Blade, vous devez tous l'avoir déjà vu. En tout cas, j'espère. Ceux d'entre vous qui sont venus nous voir à Amstrad Expo doivent même connaître le jeu d'arcade par cœur puisqu'il y avait une console sur notre stand. Vu la queue qu'il y avait, j'ai comme l'impression qu'il est relativement populaire... En fait, Thunder Blade est l'un des jeux d'arcades les plus connus au monde !

Bon que j'explique quand même aux petits jeunes ce qu'est Thunder Blade. Well, comment dire ? Ah oui, déjà je pourrais vous montrer une photo de la version arcade, que vous puissiez baver un petit moment... Thunder Blade, je crois vous l'avoir déjà dit, c'est un hélicoptère de combat, équipé de mitrailleuses lourdes et de rockets à tête chercheuse ou de missiles air-sol, je ne sais pas très bien, ils mettent rarement la doc sur un jeu d'arcade...

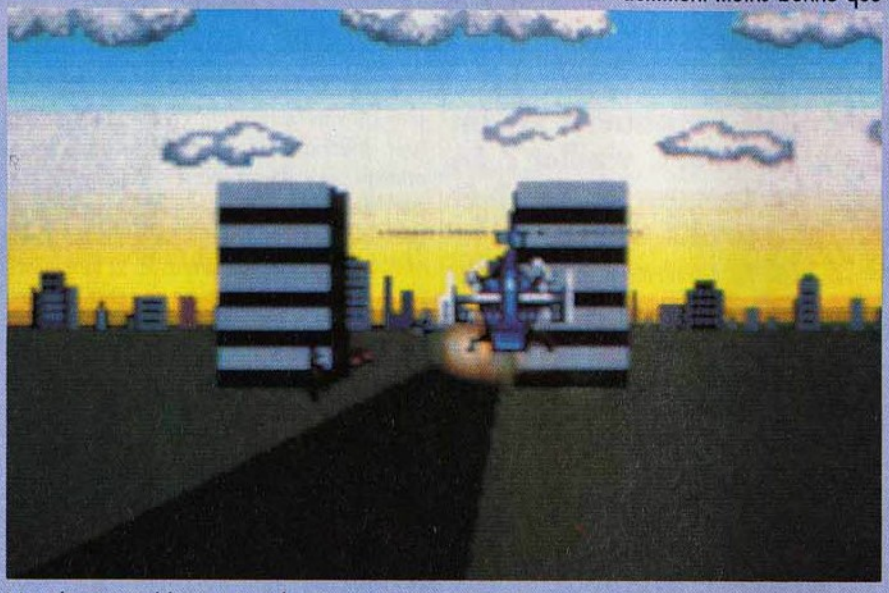
Premier niveau, vous êtes au milieu des buildings et vous êtes opposé à des chars innombrables et à pas mal d'hélicos adverses qui ne se privent pas de vous balancer sur la gueule tout ce qui traîne à portée de main.. Le grand truc de Thunder Blade, l'originalité qui a fait toute sa gloire (et des royalties en or pour les auteurs), c'est la 3D. Autrement dit, vous pouvez voler soit au ras du sol, en planant à côté des touffes d'herbe et des parterres de fleurs, soit tout en haut des buildings, là où ça sent bon l'air pur mais où tous les hélicos adverses se sont donnés rendez-vous. Vous progressez dans les rues en voyant la scène du dessus.

Par contre, l'angle de prise de vue change au niveau suivant : vous voyez cette fois-ci la scène de l'arrière, les immeubles en enfilade devant vous avec, léger détail, des milliers de



canons qui vous canardent à tour de bras. Evidemment, il faut passer... Vous pouvez leur tirer dessus, slalomer entre les immeubles... Enfin bref, démerdez-vous comme vous voulez, mais je préfère vous dire que ça va pas être du gâteau...

Troisième niveau, vous êtes dans les montagnes rocheuses et... bon, j'arrête là. Je ne vais pas vous raconter tout le jeu, ce serait la mort et on y serait encore demain, d'autant qu'il est ultra-riche et complètement génial.



Non, le vrai problème, c'est de savoir ce que valent les adaptations micro du jeu de l'année. Bon, alors je prends mon souffle et je vous retrouve dans un instant.

Well, comment dire ? D'abord, il ne saurait être question de traiter toutes les versions en bloc. Soyons donc clair : nous avons testé à fond la version finale sur ST. C'est à partir de celle-ci que nous avons fait l'article. Par contre nous n'avons testé que brièvement la version C64 et encore moins longtemps une preview sur CPC.

Sur ST, pas de problème : c'est... (quel suspense les mecs, quel suspense...) gé-nial ! L'impression de relief sur les buildings est absolument stupéfiante, on se croirait dans le vrai jeu d'arcade.

A mon avis, les programmeurs d'US Gold ont dû ramer comme des malades pour arriver à nous faire un truc aussi beau. Franchement, c'est carrément délirant. Seul problème, le jeu n'est pas très rapide. Attention, ne me faite pas dire ce que je n'ai pas dit : il n'est pas lent, loin de là. OK, il ne va pas aussi vite que l'arcade, mais très franchement, je ne crois pas qu'il était possible de faire plus rapide sur un ST. Pour tout dire, je me demande même comment ils ont réussis à faire un truc pareil. Les bruitages sont d'enfer, la musique digitalisée est fabuleuse, bref, c'est du tout bon... Honnêtement, la version ST de Thunder Blade est une réussite totale. Du très grand art.

La version C64 est, toute proportion gardée, catastrophique. Bon, elle est évidemment moins bonne que l'Atari, pas de surprise. Mais elle est également en-decà de ce que l'on aurait pu espérer de notre bon vieux C64. Disons que le jeu a tellement été modifié pour entrer dans le Commodore qu'on se retrouve en face d'un bon jeu d'arcade mais qui n'a plus grand chose à voir avec l'original.

La bonne surprise vient de la version CPC qui, sans atteindre des sommets miraculeux, n'en n'est pas moins un sommet de l'arcade sur huit bits !

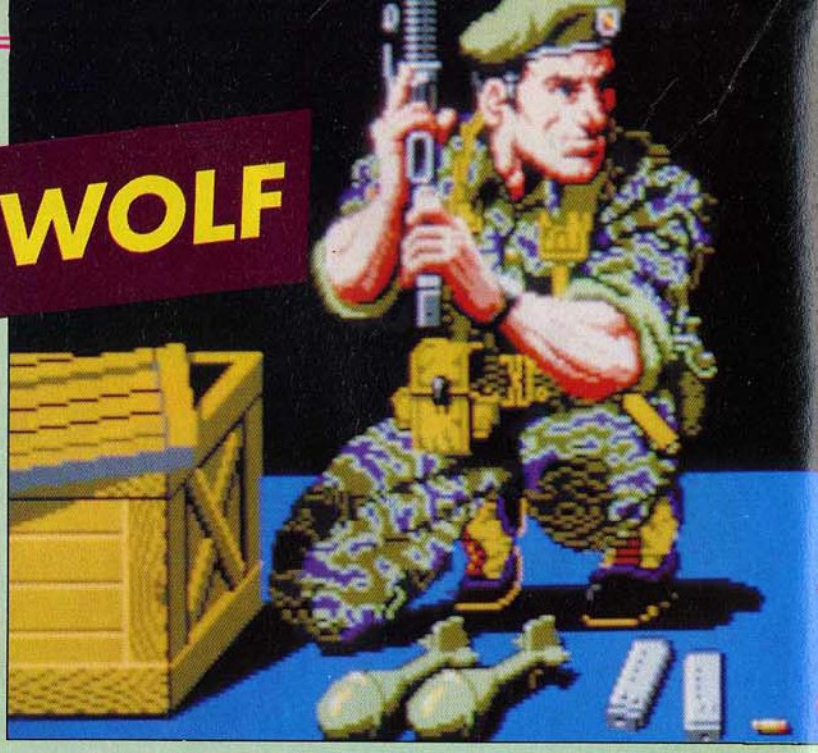
Retenons surtout en tout cas que dorénavant, les programmeurs peuvent réaliser des miracles sur 16 bits. Ils viennent de le faire avec Thunder Blade, et ils n'auront plus intérêt à nous décevoir avec leurs prochaines adaptations...

Thunder Blade version arcade ▲

Disquette US Gold pour ST, C64 et CPC, adaptation prévue sur Amiga et Spectrum. Photos de la version ST.

Olivier Fontenay

OPERATION WOLF



Fais-moi mal !

Ladies and gentlemen, bienvenue au club des adaptateurs patentés de jeux d'arcade. OK, OK, Operation Wolf en salle d'arcade est sûrement le plus gros succès ! Mais que pensez-vous que cela puisse donner sur un pauvre ST, un malheureux Amiga et - je rigole - un CPC vieillot ? En plus, vous avez vu les sprites gigantesques du jeu ? Et le tir à la mitraillette, comment vont-ils réussir à le faire avec un pauvre joystick ? Hein, comment vont-ils faire ?

Eh bien, je ne sais pas comment ils ont fait, je ne veux carrément pas le savoir, mais ils l'ont fait ! Et en plus, ce sont des Français qui sont responsables de ce futur hit, les programmeurs de l'équipe Ocean France, avec, avant tout, Marc Djan et Christophe Gomez ! Incroyable. Mais laissez-moi vous raconter le soft dans son détail, vous n'allez pas en croire vos joysticks !

Que je vous explique le scénario en douze mots. Si, ne rigolez pas, le scénario est effectivement si riche qu'il tient en douze mots, pas plus, je vais le prouver : vous, gentil soldat, tuer méchants communistes dans pays ennemi pour libérer otages. Voilà, c'est fait, pari tenu. Vous, compris ? Alors vous y'en à prendre grenade, mitraillette et assurance-vie et nous y'en à embarquer pour la jungle hostile. Ce qui fait plaisir avec ce genre de jeux, c'est que les créateurs arrivent toujours à trouver des scénarios de moins en moins riches, de plus en plus primaires et de moins en moins originaux. Par exemple, lorsqu'on avait vu *Commando* ou *Ikari Warrior*, on croyait avoir atteint un sommet dans le jeu bestial et primaire, mais non ! Ils ont encore réussi à faire plus fort.

Le scénario d'Operation Wolf en est un parfait exemple : vous êtes un gentil parachutiste des forces d'interventions américaines, parti défendre la veuve, l'orphelin et les dollars de General Motors dans un pays du tiers-monde non-identifié mais sûrement pas gentil du tout. Vous êtes dans le quartier général ennemi, seul, fier et courageux, contre des cohortes de soldats adverses, des hélicoptères, des chars, etc. Et le pire, c'est qu'avec un scénario aussi débile et aussi éculé, ils ont réussi à faire un jeu complètement génial ! Allez y comprendre quelque chose...

Le jeu vous montre exactement ce que vous seriez censé voir dans la réalité : autrement dit, l'écran représente la vision qu'aurait le vrai combattant. Devant vous, différents baraquements et surtout, les ennemis qui défilent à toute vitesse, près ou loin (donc minuscules ou gigantesques sur l'écran), les chars qui se mettent en position pour tirer, etc, le tout avec un scrolling latéral d'une souplesse à en rendre jaloux un matelas Epeda multispires.

Dans la version arcade, vous tirez sur les ennemis avec une "vraie" mitraillette ! Enfin, quand je dis une vraie... Disons qu'au lieu d'avoir une

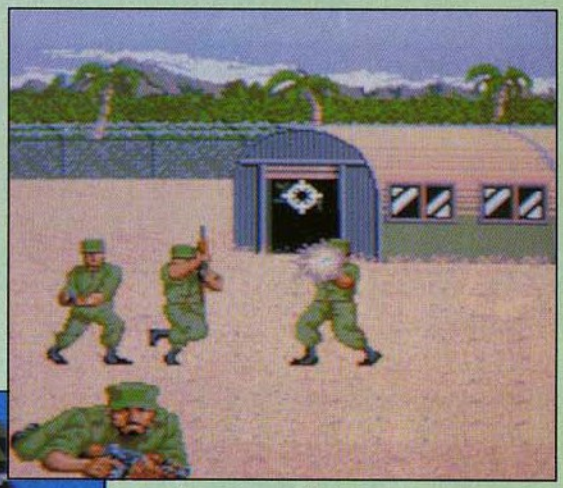
manette classique, la machine d'arcade possède un joystick en forme de mitraillette. Du coup, le réalisme est absolument incroyable. On les crève vraiment, ces enfoirés de fils de pute. Ah, ça saigne, ça pisse le sang, pas de quartier, on s'y croirait, bref, c'est l'horreur. Heu, non, c'est génial.

Evidemment, pas question de mitraillette fournie avec la disquette. Tant mieux, je ne sais pas si j'aurais trouvé ça de très bon goût. Déjà que le scénario... Bref. C'est donc avec le joystick que vous allez diriger une cible à l'écran. Pour lancer les grenades, il suffit de laisser le bouton de tir enfoncé quelques secondes.

Maintenant, arrivons-en enfin à la version micro et plus précisément au ST et à l'Amiga. D'abord, c'est bon signe, le soft prends trois disquettes sur ST et deux sur Amiga. Pour un jeu d'arcade pur et dur, c'est quand même plus que raisonnable et ça vous donne une idée de la richesse de l'ensemble au niveau graphisme ou musique : quelque chose comme un méga de données. Pas mal.

Quand j'ai vu le jeu pour la première fois, je n'en suis pas revenu ! Et encore aujourd'hui, je n'y crois toujours pas. Operation Wolf sur Amiga ou ST est exactement identique à la version de salle d'arcade. Et quand je dis identique, ce n'est pas une exagération : les sprites sont exactement les mêmes, au plus petit pixel près, les couleurs sont respectées, le jeu se déroule exactement à la même vitesse que l'original, la musique est fabuleuse (surtout sur Amiga, of course, mais elle est plus qu'honorable sur ST), toutes les étapes du jeu sont là, bref, c'est du délire.

En fait, le seul reproche que l'on puisse faire à Operation Wolf sur micro, c'est qu'il n'y a pas la mitraillette, mais il faudrait quand même avoir une certaine mauvaise foi : même moi, pourtant spécialiste en la matière, je ne vais pas oser. Mais en tout cas, je connais bien des gérants de salles d'arcade qui vont faire la



gueule : personnellement, je ne jouerai plus jamais à Wolf en arcade : putain cong, j'ai le même à la maison...

Bref, c'est du tout bon. A la rédaction, même mon pote Moulinex qui est un fana des jeux de rôles et qui n'est pas branché arcade a trouvé ça d'enfer. Très sérieusement, je ne vois pas comment un possesseur de ST ou d'Amiga pourrait s'en passer. Ces deux versions ont été réalisées par Ocean France, mais ce sont les programmeurs d'Ocean Angleterre qui ont réalisé la version Amstrad. Celle-ci, même si elle n'a plus grand-chose à voir avec le jeu d'origine, est excellente. D'ailleurs, ce sont les programmeurs du génial *Gryzor* qui ont fait cette adaptation, on peut donc comprendre cette qualité. En clair, quelque soit votre machine, Operation Wolf est LE jeu du mois, voire de l'année. Tant pis pour les autres...

Disquettes Ocean pour ST, Amiga et CPC, adaptation prévue pour PC et C64

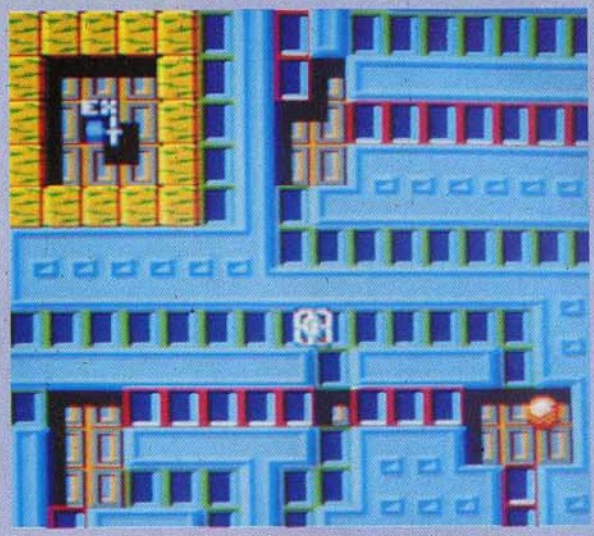
Olivier Zythoun

TITAN

Un travail de...

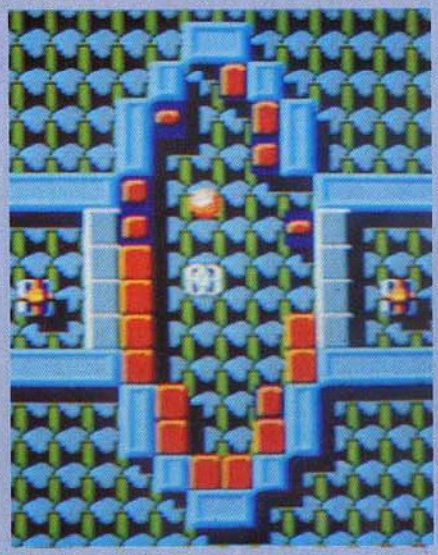
La matinée tirait en longueur et la rédaction vaquait à ses occupations, lorsqu'un aflux de pixels arrivés tout droit du CPC, via l'éditeur TITUS, réveilla l'assemblée. C'était la première fois que je voyais prof ST et doc Amiga s'intéresser d'aussi près à l'Amstrad CPC. Cette matinée pas comme les autres allait me conduire de surprise en surprise.

Sans vouloir critiquer l'Amstrad, machine tout à fait honorable au demeurant, il faut bien dire qu'un jeu sur 16 Bits est toujours - sauf incompétence totale ou plan d'arnaque - plus vendeur parce que plus beau, plus rapide, plus, heu... mieux ! Résultat, lorsqu'on parle en bien d'un logiciel tournant sur une machine de la génération précédente, on est toujours obligé d'y mettre les formes. Le jeu est bien "pour de l'Amstrad" (du Commodore, du PC, du machin). Dans le cas de **Titan**, le jeu est bien, point. Telle qu'elle est, la version Amstrad ne ferait rougir aucun Atari ou Amiga, ou plutôt si, mais d'envie : concept en béton armé, graphismes fabuleux, adressage d'écran digne de la haute voltige et scrolling miraculeux. Je sais, je "superlative", mais je vous garantis que c'est à bon escient. Allons-y progressivement afin de ménager les cœurs fragiles. Autant que vous le sachiez immédiatement, **Titan** est un casse-briques, mais attention : un casse-briques auprès duquel Arkanoïd passerait pour un dinosaure, joli et complexe, certes, mais un dinosaure tout de même. Les gens de Titus m'ont présenté leur produit comme étant un mélange d'Arkanoïd, de Gauntlet, voire de Boulder Dash. A première vue, aucun point commun entre ces trois jeux, et pourtant, aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est tout à fait vrai.

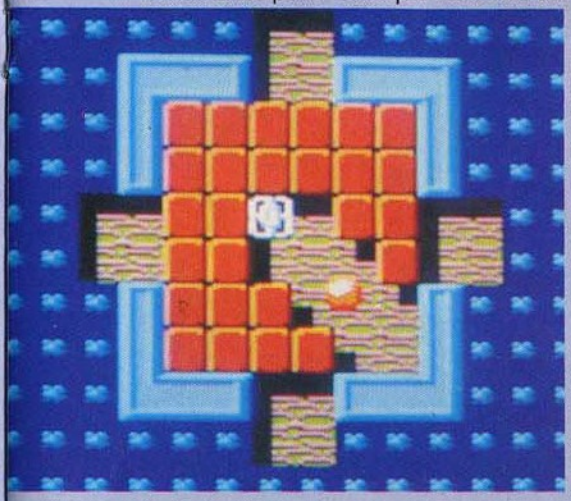


ARKANOLET OU GAUNTLOID ?

Joystick ou clavier, c'est au choix : le joueur dirige une raquette, laquelle raquette renvoie une baballe rouge, laquelle baballe rouge rebondit sur des murs, lesquels murs sont formés de briques. Ça, c'est pour le côté Arkanoïd, mais je vous rassure, on reparlera plus tard des différents types de briques. En fait, on en reparlera lorsque je vous aurais décrit comment tout ça se passe. Dans un casse-briques "normal", l'écran forme une sorte de couloir au fond duquel les briques attendent, plus ou moins sagement, de se faire descendre. Dans le cas qui nous préocupe, la raquette est toujours au milieu de l'écran et c'est tout le décor qui "scrolle". Ça ne vous rappel rien, ça ? Bon sang, mais c'est Gauntlet bien sûr ! (On retrouve la même finesse dans le dessin des "murs" et des sols). Pratiquement, cet artifice renouvelle complètement le jeu : par moment, la balle sort de l'écran. Là où cela se corse, c'est que la raquette ne peut pas aller partout. En effet, les briques forment parfois un véritable labyrinthe. Pire, certaines briques laissent passer uniquement la balle, d'autres uniquement la raquette. A l'ordre des joyeusetés, il existe aussi des briques qu'il est possible de pousser avec la raquette (d'où le



parallèle avec Boulder Dash), des briques "flaque d'huile", des briques tuant instantanément au moindre contact. Il y a même des briques de téléportation. Alors ça, c'est super rigolo. Dès qu'on fait passer la raquette sur l'une de ces briques, paf ! la raquette et la balle échangent leurs positions, et comme la raquette reste tout le temps au milieu de l'écran, hop ! ça scrolle à vitesse grand V, et peut-être même encore plus vite que ça. C'est le moment de parler technique. Pour renforcer le côté jeu d'arcade, le programmeur de Titus a mis l'écran en hauteur. Normalement, lorsqu'un logiciel est en 16 couleurs mode 0, l'écran est un rectangle. Il est impossible d'adresser le haut et le bas de l'écran sauf au prix d'un infernal bidouillage "soft" du processeur vidéo. De fait, une "bande" a été prélevée de chaque côté du rectangle afin d'obtenir un carré, puis ces deux bandes ont été ajoutées en haut et en bas dudit carré afin d'obtenir un rectangle en hauteur. Et je vous garantis que c'est mille fois plus balaise à faire qu'à expliquer. Toujours à l'ordre des miracles, le scrolling multidirectionnel. Figurez-vous qu'il est impossible, pour cause de mémoire, d'afficher plus d'un écran complet à la fois. Pas de problème : le reste de l'écran est compacté. Là où la chose commence à prendre une tournure magique, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le décor est décompacté en temps réel, au moment où il apparaît, alors que la portion disparaissant est compactée, toujours en temps réel. Sincèrement, Titan est, d'une part, du très très bon boulot, ce qui n'est déjà pas mal, mais le plus important, c'est qu'il est passionnant à jouer. Encore bravo.



Disquette Titus pour Amstrad CPC. Versions 16 bits à venir

C.B.

ROGER RABBIT

Lapin chasseur

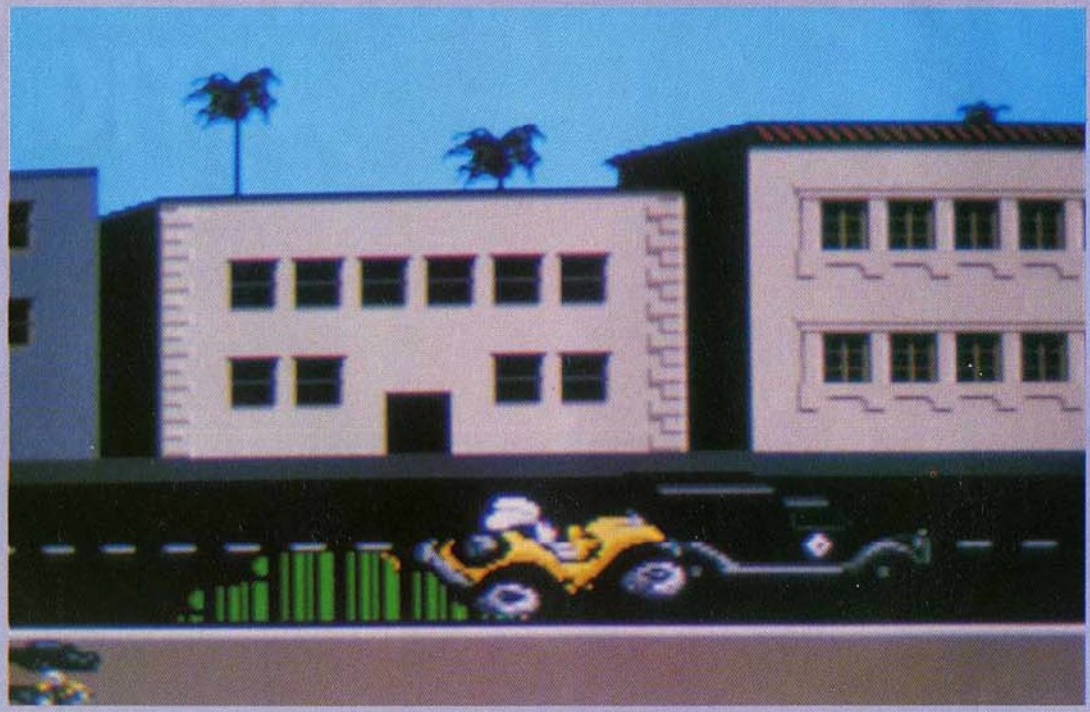
Pour un timing d'enfer, c'est un timing d'enfer ! Quelques jours à peine après la sortie du film, voici déjà l'adaptation en soft qui arrive sur Amiga ! Etonnant, non ? De quoi je veux parler ? Mais du dernier Walt Disney, bien sûr ! Et ne me dites pas que vous n'avez pas entendu parler de "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?".

Dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (ou encore "*Who frame Roger Rabbit*", en anglais), votre but est sensiblement le même que dans le film. Vous jouez le rôle de Roger Rabbit, le même "toon" que dans le film, (un "toon" est un personnage de dessin animé tel Donald ou Mickey). Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de voir le film, le logiciel est presque identique : 35 balles d'économisé, merci tonton Micro News ! Sérieusement, le graphisme de Roger Rabbit (le soft) est presque le même que celui de Roger Rabbit (le film). Au fait, si vous avez du mal à suivre Roger Rabbit (l'article), dites-le moi.

1947. Un certain Marvin, le propriétaire de Toontown, la ville où habite tous les héros de B.D., vient d'être assassiné. Celui-ci a légué, dans son testament, l'ensemble de Toontown à ses amis les toons. L'autogestion, en quelque sorte. Mais le juge Doom, un ignoble salopard, fait porter à sa place le chapeau du meurtre au pauvre Roger. Curieusement, le testament a disparu et à défaut de celui-ci, c'est l'affreux juge qui va rentrer en possession de Toontown. Et comme c'est un ignoble salopard (voir plus haut), il veut détruire la ville ! Vous imaginez ? Mickey, Mandrake et Tarzan obligés de coucher sous les ponts !

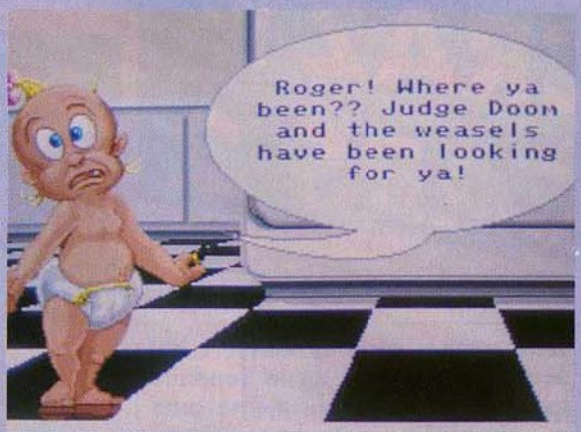
En incarnant Roger Rabbit dans le soft, vous avez juste une heure avant le moment fatal ! N'oubliez pas que vous êtes accusé, à tort il est vrai, de meurtre, et qu'il est vital pour vous de prouver votre innocence.

En jouant, il m'est parfois arrivé de me demander si je n'étais pas dans une salle de cinéma en train de regarder le film : les sons et les musiques sont quasiment aussi bons que ceux du film. Idem pour les musiques. Il est vrai que dans le film, le lapin et d'autres personnages sont dessinés, eh bien dans le jeu, on a les mêmes ! Carrément ! Tout en vous proposant divers types de scénarios différents, le logiciel vous conduira à l'intérieur du film comme si vous y étiez. Roger Rabbit vous fera rire, pleurer de rire, il vous distraira et vous exaltera...



Comment se passe le jeu ? Bon, je ne vais pas tout vous raconter pour ne pas vous gâcher le plaisir, mais laissez-moi vous dire que vous ne serez pas déçu ! D'abord, signalons quand même qu'il est possible de jouer avec un Amiga 500 et un seul drive, mais que c'est franchement atroce : le deuxième drive et l'extension mémoire sont très forte-

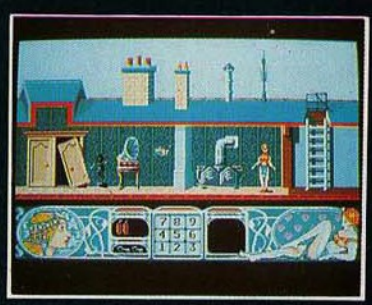
ment recommandés sous peine de crise de nerf quasi-garantie !
La première partie du jeu se déroule en voiture. Votre voiture comporte des ressorts, très pratiques pour passer au-dessus de ces lambins qui traînent un peu partout. Vous faites une course avec une autre voiture, mais petit détail, la route est pas mal encombrée... Si vous réussissez à gagner cette course, des gamins tournent autour de vous, le tout autour d'une table, et vous devez évidemment éviter qu'ils ne vous rattrapent !
Bref, j'arrête-là, sinon on va y passer la journée : faites confiance à un pro du joystick, c'est un jeu d'enfer, vous avez ma parole.
Je ne vois vraiment pas qui pourrait s'en plaindre. D'ailleurs, Zythoun vient de se jeter sur moi en se plaignant d'être allé au bout du monde pour se procurer le jeu (tu parles ! Toontown, c'est pas la porte à côté !) et de n'avoir même pas pu y jouer ! Suis-je en train de rêver ? Son visage est déformé par la fureur, ses yeux sont exhorbités, il m'éjecte de la chaise (quel suspense !) aaaaaaaah... Faites comme Zythoun et moi, jouez à Roger Rabbit : vous ne le regretterez pas !



Disquette Buena Vista, Cedic/ Nathan et Cocktel Vision pour Amiga. Versions PC et compatibles et Atari ST prévues.

Test Master

loriciels®
MATA HARI
ESPIONNAGE
CHARME
ACTION
POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC



CRAZY CARS 2

Shérif, fais moi peur

Cette année, certains éditeurs ont découvert les joies de la conduite sportive et inventé du même coup la simulation stroboscopique. Depuis la Renaissance, les peintres savent qu'un arbre petit n'est pas obligatoirement perçu comme étant éloigné, et les testeurs fous se sont rendus compte depuis des lustres qu'un élément de décor qui change de taille sans arrêt en tremblotant fatigue la vue. Ayant tiré une leçon de tout ça, Titus sort Crazy Cars 2 : c'est superbe !

Joystick, souris ou clavier bien en main, me voici prêt à participer à la course la moins drapeau blanc qui se puisse rencontrer sur micro. Une fois passé le tableau de présentation 320 x 200 en 100 couleurs, me voici à pied d'œuvre (pneu d'œuvre ?). L'ordinateur me propose une mission à remplir parmi plus d'une centaine. En gros, ces missions consistent à se rendre d'un point A à un point B en essayant d'échapper aux barrages de police. Dans la pratique, c'est plus tordu que ça : nommé par le FBI, vous devez démasquer une bande de malfaiteurs. Certains de ces malfaiteurs font partie de la police et c'est là que tout se complique. Dans un premier temps, vous allez devoir échapper aux policiers corrompus et pour cela forcer des barrages. Dès cet instant, d'autres policiers, sûr de poursuivre un chauffard, vont vous courser eux aussi. Je les entends approcher... En appuyant sur l'une des touches de fonction, je switche l'écran de 50 à 60 Hz et je peux afficher une fenêtre dans laquelle est représentée une carte routière de l'Utah. Pour voir la totalité du territoire, il suffit de faire scroller la carte dans la fenêtre, la chose se passant sans à-coup. Cette carte permet de s'y retrouver dans le dédale de petites routes ou je vais évoluer. Dans un nuage de fumée, ma voiture démarre (elle est représentée à l'écran). En appuyant sur feu, je change de vitesse (high ou low). Au début, la conduite est un peu déroutante, le joueur agissant sur le volant de la voiture et non pas sur la voiture elle-même. Résultat : une petite inertie gênante les premières minutes de jeu mais dont on ne peut plus se passer au bout d'un moment. Je n'ai pas encore parlé du décor qui est pourtant fabuleux : 40 couleurs et tout en 3D. Les bordures de la route défilent très proprement, et ô luxe insensé, les poteaux télégraphiques sont garnis de fils. Imaginez la performance : lorsque la voiture se trouve dans une montée ou un virage, l'ordinateur gère tout ça, perspective compris. Un peu comme dans *Flight Simulator*, Crazy Cars 2 bénéficie d'un véritable territoire où le véhicule évolue de façon logique. Ainsi, la route possède de nombreuses intersections. Si le joueur en rate une, il pourra la retrouver en prenant un autre chemin. Idem en ce qui concerne les fourches : en roulant à travers champs, on peut retomber sur une route que l'on vient de rater. Venons en maintenant aux autres véhicules : les voitures de police sont de plusieurs couleurs, elles-aussi représentées en 3D mais au moyen de sprites. Il faut savoir également que votre voiture est équipée d'un système qui détecte l'approche des flics ainsi que leur direction, mais trêve de bavardage : admirez-moi ça et filez l'acheter dès qu'il sera disponible, ou bien prof ST viendra vous tirer les oreilles de ma part !

Disquette Titus pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga et Amstrad CPC.

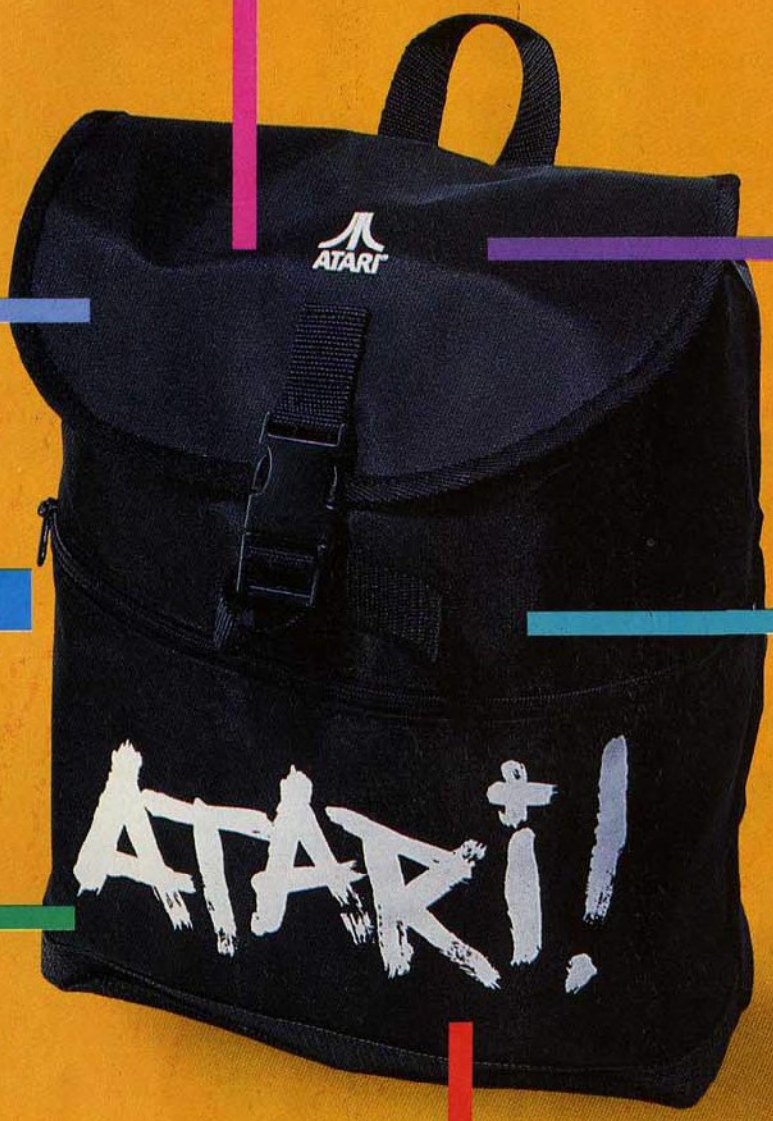
C.B.

ATARI ST BAG: 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSINEZ
ZZ-rough

COMPOSEZ
Music construction set

JOUEZ
L'arche du capitaine Blood



PROGRAMMEZ
GFA basic

JOUEZ
Defender of the crown

APPRENEZ
Il était une fois

EQUATEUR

890 F*

*Prix publics conseillés

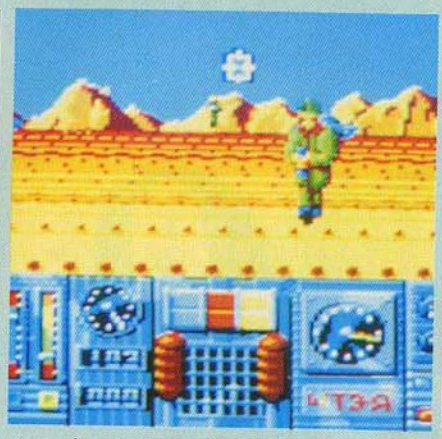
ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION. ATARI®

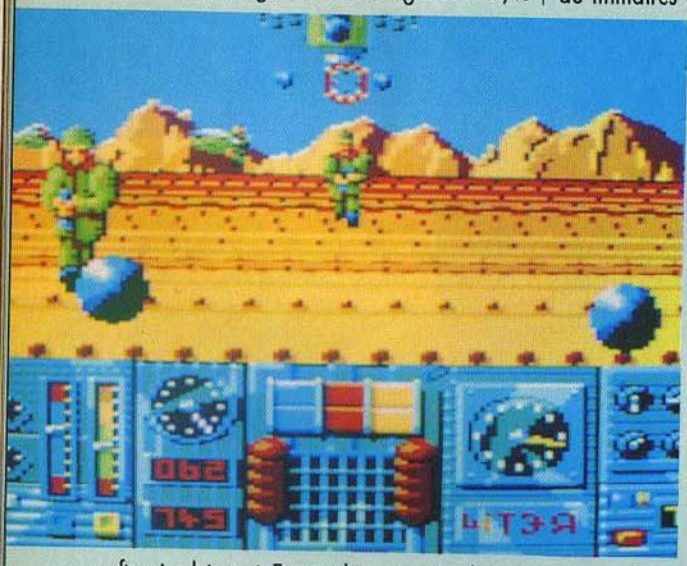
RAMBO 3

Rambo et con à la fois !

Ah la belle jeunesse que voilà, courageuse et toujours volontaire pour aller au casse-pipe... Heureusement qu'il reste encore des hommes comme toi, John Rambo, pour sauver notre belle jeunesse des affres de l'immoralité ou autres perversités redoutables telles la gangrène, le communisme et les joysticks à micro-switchs.

Rambo 1 ("First blood"), était paraît-il excellent. Je parle du film, évidemment. Le soft qui en avait été tiré (sur CPC et C64) était carrément quelconque, voire franchement insignifiant. Sans atteindre des gouffres de nullité, il était quand même loin d'affleurer les sommets du génie. Rambo 2, le film (sous-titré "Si ça continue, j'vais m'énerver") était nettement moins bon. Du coup, il n'y même pas eu de soft. Et voici que ces jours-ci arrive le nouveau film ("Ce coup-ci, j'ai les nerfs"). Véritable miracle du timing et du marketing moderne, le soft arrive lui-aussi. Et grandiose surprise, le jeu est superbe ! Ça valait bien un Top du mois, non ?



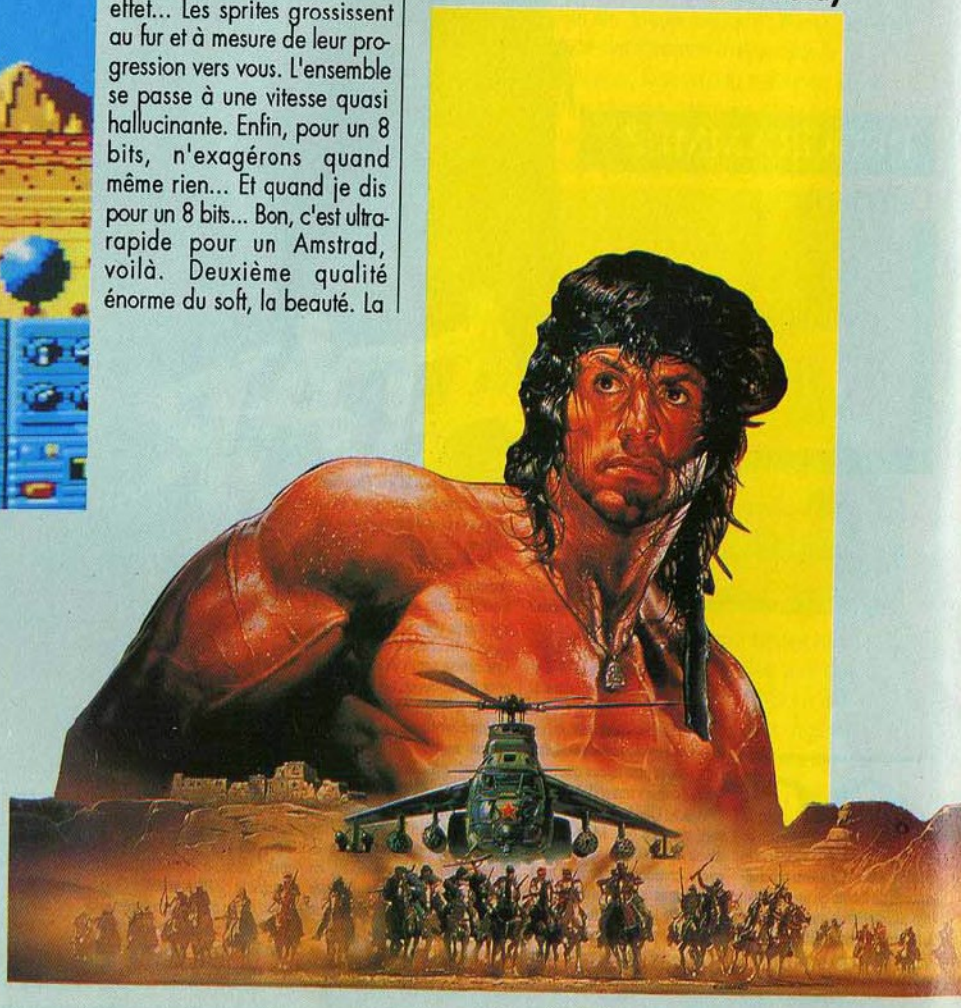


Le jeu est au moins aussi intelligent que Rambo lui-même. Remarquez, ça fera un heureux : Silvester Stallone réussira peut-être à y comprendre quelque chose... Vous, gentil Rambo, tuez méchants communistes syndiqués. Pouah ! Non, Rambo, on se calme. On attend que j'ai terminé de parler avant de commencer à tuer tout le monde.

Le jeu se déroule d'une manière très classique pour un shoot'em up. Les œusses d'entre vous qui ont eu le privilège de jeter un œil sur Operation Wolf trouveront même un certain air de ressemblance. Autrement dit, l'écran figure la vision de votre personnage. Vous êtes dans un camp militaire. Je résume le scénario en deux mots : tuez tous les ennemis et récupérez les otages. A l'intérieur de ce camp, des dizaines de militaires ennemis progressent vers vous dans un scrolling du plus bel effet... Les sprites grossissent au fur et à mesure de leur progression vers vous. L'ensemble se passe à une vitesse quasi hallucinante. Enfin, pour un 8 bits, n'exagérons quand même rien... Et quand je dis pour un 8 bits... Bon, c'est ultra-rapide pour un Amstrad, voilà. Deuxième qualité énorme du soft, la beauté. La rapidité n'a en effet pas été atteinte au détriment des graphismes : ils sont superbes, très colorés, et les sprites sont de très grosse taille. Rambo a finalement très peu de défauts. On pourrait juste lui reprocher la difficulté excessive de certains tableaux, mais en contrepartie, il y a un grand nombre de scènes différentes, il faut trouver de nouvelles techniques pour passer ces tableaux, bref, y'a du boulot. Le grand intérêt de Rambo 3, c'est en fait la grande variété des tableaux de jeu : après le premier niveau, on passe à une vue de trois quart, avec comme d'habitude je vous rassure, des ennemis à tuer, à massacrer, brr. Rambo 3 est vraiment un des plus beaux jeux d'arcade que je connaisse sur CPC, à condition, évidemment, de ne pas vouloir réfléchir. Pas vrai Rambo...?

Disquette ou cassette Ocean pour CPC, existe aussi pour C64.

O. Fontenay



EXPLORATION DU COSMOS *Pouvez-vous vivre avec la réalité de ....*

ECHELON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockhead C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manoeuvre délicate de la navette spaciale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaisse.

Peu nombreux sont les élus pour ....

ECHELON

CBM 64/128
Cassette/Disquette

Spectrum
Cassette/+3 Disquette

Amstrad
Cassette/Disquette

PC/Amiga

ACCESS
Software Incorporated

PHOTOS D'ECRAN DE LA VERSION CBM 64/128

"ILLUSTRATION PETER ANDREW JONES
COPYRIGHT: SOLAR WIND LTD.
1987 Access Software Inc.

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Angleterre.

HYBRIS

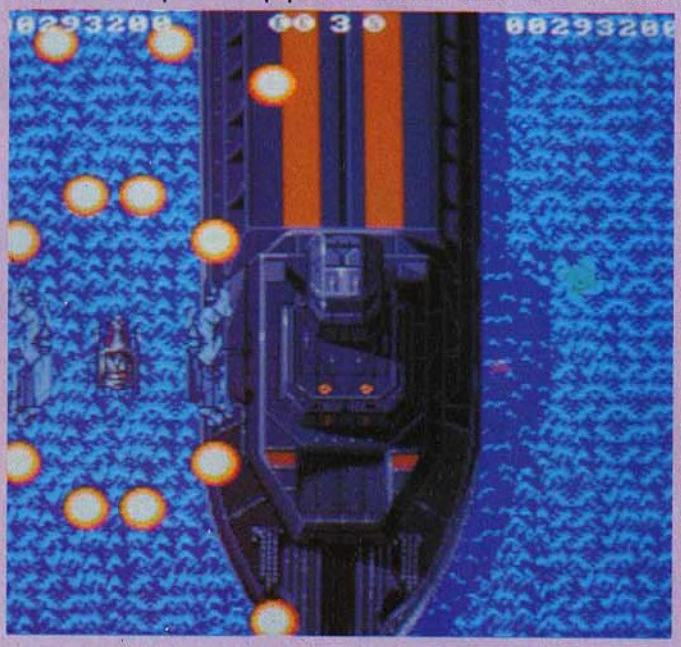
La beauté du diable

Comme dirait Jojo, notre soi-disant rocker national : "s'il n'en reste qu'un, je serais celui-là". J'espère, je pense, je crois et j'en ai l'ultime conviction que tout le monde sera d'accord avec moi. Hybris est le meilleur shoot'em up que la terre ait créé.

Hybris renvoie à la préhistoire tous les Xenons et autres clones du même type. Pour la première fois, j'ai carrément cru qu'on avait installé une console de salle d'arcade au journal sans me le dire. On me tiens jamais au courant, merde. Ah bon, c'est vraiment un jeu Amiga ! Bon Dieu, mais comment est-ce possible ? Mais jusqu'où iront-ils ? Et à part ça, ça va la famille, les cousins, la souris... Bref, retournons à Hybris, ça vaudra mieux, je sens que je m'égare. Tout y est pour vous séduire. Le graphisme est d'enfer "attention c'est un Amiga : ceci est mon nouveau slogan de propagande pour l'Amiga". On regrettera seulement que le soft (un shoot'em up vertical), ne prenne pas en compte le relief (palmiers, crevasse, etc) des sublimes décors. Et quand je dis sublime, je crains que ma modération légendaire ne me fasse rester bien en deçà de la réalité : bref, c'est très beau.

L'animation est vraiment réussie, un vrai chef-d'œuvre. Mais quand vais-je pouvoir dire du mal de ce jeu ? Le scrolling est vraiment parfait. Si Hybris était sorti en salles d'arcade à l'époque de Galaxian, celui-ci aurait eu du mal à convaincre nos chers petits joueurs. Le jeu est ultra-difficile, malgré les bonus hyper-efficaces (et originaux) que vous gagnez de temps à autre. Heureusement que les créateurs du jeu ont prévu (pour les mauvais d'entre vous (gniark, gniark)) une option de reprise de la partie au niveau où vous vous êtes fait déchirés par vos ennemis.

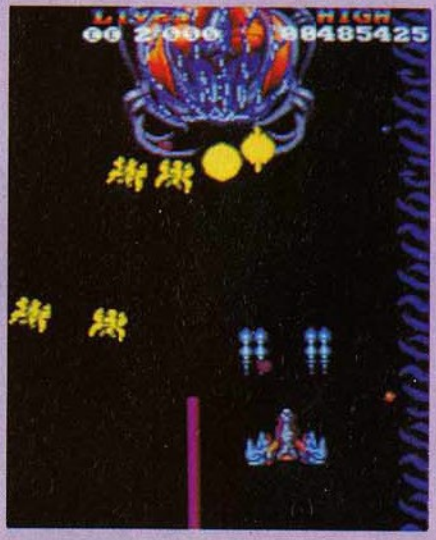
Bon, parlons du scénario. Banal ? Hybris est votre station spatiale où vous recevez des messages vous indiquant les planètes envahies par l'infâme, le méchant petit E.T. Et donc vous devez nettoyer cette vermine spatiale avec votre vaisseau qui l'est également (spatial, je veux dire).



Je vous conseille de brancher votre Amiga sur une chaîne car le son est un mélange de hard-rock post-atomique. Voilà, que dire d'autre que du bien sur ce jeu qui va ravir tous les Rambos de l'espace ? C'etait votre correspondant chéri en direct de la planete jurica. Good morning AAAAAmmmigaaaaa.

Disquette Discovery Software pour Amiga

S.W.



CINEMAWARE
PRESENTS

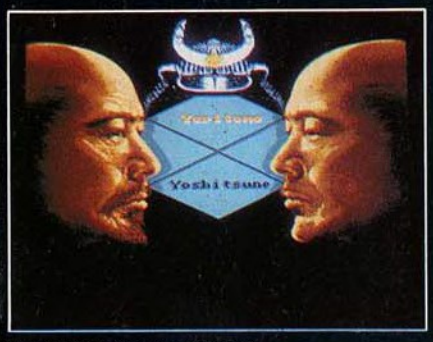
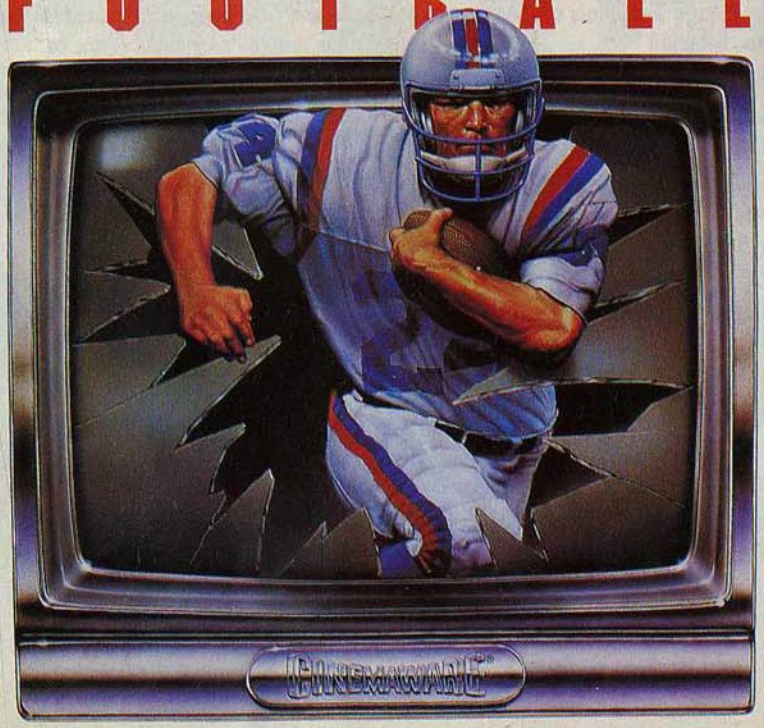


Photo d'Ecran sur Amiga

Photo d'Ecran sur Amiga

TV SPORTS™
FOOTBALL



Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Photo d'Ecran sur Amiga

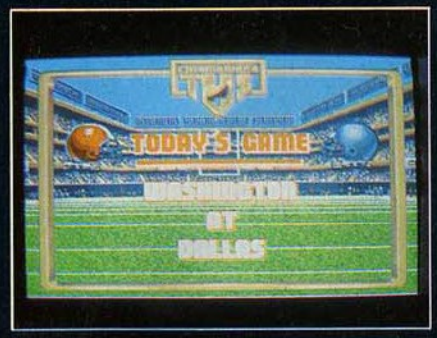


Photo d'Ecran sur Amiga

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. (16-1) 48 98 99 00

HOTBALL

A vos crampons !

Enfin ! Je n'en suis pas encore revenu, Hotball est là et bien là. Après 18 mois d'attente nerveuse et fébrile, nous, pauvres mortels, pouvons enfin nous rendre maîtres des terrains de foot.
Hotball est en effet un jeu de football en salle qui peut se jouer à quatre (grâce à une interface que vous branchez sur le port parallèle de votre ST adoré et qui est livrée avec le soft).

Ça commence fort avec une musique digitalisée qui décoiffe (bien qu'un peu répétitive). Après une petite attente, la page d'option apparait. On a le choix entre trois différents niveaux représentés par un bébé, un adolescent et un adulte. Après toutes ces opérations hautement difficiles, le jeu peut enfin démarrer. Waouhhh ! Putain de graphisme, qu'il est beau (heureusement que j'étais assis, sinon je crois que j'aurais été bon pour l'hosto). J'ai jamais vu un jeu de foot aussi beau et aussi original : l'action est vue du haut et la représentation graphique est démente ! Je commence à jouer et ô rage ! ô vieillesse ! ô désespoir ! que c'est dur ! Le maniement du joystick est atrocement abominable. Imaginez-vous que pour retourner vers votre terrain, lorsque vous êtes dans le camp adverse, vous devez aller quatre fois à gauche (ou à droite, Micro News n'est pas un journal politique), puis aller vers le nord, même si vous êtes le joueur du haut (je ne vous raconte même pas comment je me suis pris la tête pendant plus d'une heure pour enfin marquer un but). Message personnel à ceux qui n'auraient pas vraiment compris : RELISEZ ce passage 2 à 3 fois et vous comprendrez mieux, héhéhé !

Ceci dit, cette technique joystickienne se révèle assez efficace à la longue (mais putain, c'était dur). A chaque but marqué, la foule en délire (c'est le cas de le dire) vous acclame avec un tonnerre d'aplaudissements bien mérités. Bien évidemment, tous les sons sont digitalisés, ce qui apporte un confort certain à votre oreille délicate. Le scrolling vertical et l'animation sont très souples et répondent bien au joystick. Mais ce n'est pas tout ! On retrouve dans Hotball pas mal des techniques du vrai football : tir à ras-de-terre, tir à 45 degrés, tir en hauteur, coup de tête (dans la balle et pas dans l'arbitre of course !).
Mais en fait, il y a un truc en béton dans Hotball, c'est cette fameuse interface qui permet de jouer à quatre. Elle n'est malheureusement pas identique avec celle de Gauntlet 2, mais après tout, on s'en fout puisqu'elle est fournie gratos avec le soft ! Du coup, il est possible de jouer à deux contre l'ordinateur (dans ce cas là, il y a deux joueurs par équipe sur l'écran alors qu'il n'y en a qu'un lorsque vous jouez seul), ou à quatre, par équipe de deux, chacun commandant alors un joueur. C'est surtout dans ces conditions qu'Hotball devient génial : à quatre, on se tape sur la gueule, on s'énerve contre cet incapable d'équipier, bref, on s'éclate !
Hotball est donc un jeu assez difficile au début, mais passionnant après un peu d'entraînement. Enfin un jeu de foot cool et où on peut s'éclater à quatre sans revenir courbaturé de partout ! Alors il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire, c'est de courir chez votre revendeur le plus proche (ou le plus sympa) et le prendre d'assaut pour acheter HOTBALL. Vous ne le regretterez pas.

Disquette Satory pour ST, adaptation prévue sur Amiga.

J.-M. D.

COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un GRAND CONCOURS

Dans tous les softs TOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation* à notre grand concours

GAGNEZ : - UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu TOMAHAWK.

Commodore

* règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

LANCELOT

Heaume, sweet heaume

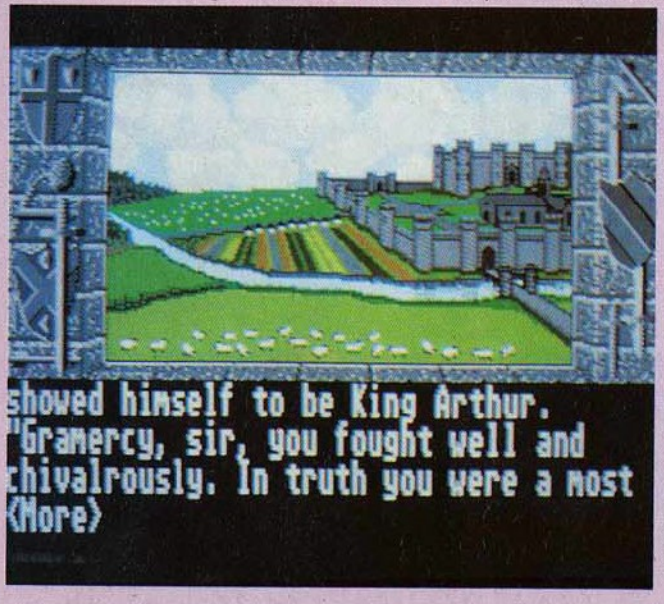
Level 9 persiste, récidive et signe une autre aventure de qualité : Lancelot, qui relate la vie du meilleur des chevaliers de la Table Ronde. Analyseur béton, comme d'hab, macro-ordres hyper ergonomiques du genre <FIND ARTHUR> ou <FOLLOW GALAHAD>, graphismes agréables, personnages indépendants, aventures féeriques et sanglantes, et surtout scénario en titane renforcé ! Le hic, qui me met en rogne, c'est que , what a pity, c'est complètement in english ! Et c'est, croyez-moi, vraiment une pitié car Lancelot-Graal est un chef-d'œuvre bien de cheu nous qui, dans les années 1220-1225, a fait un malheur au Top 50 des Donjons et Châteaux !

Le premier "roman" ayant pour cadre la cour du Roi Arthur, à savoir un récit écrit en langue romane par opposition au latin, est daté de 1162.Son auteur, Chrétien de Troyes s'est inspiré d'une "Histoire des Rois de Bretagne" du grand briton Geoffroy de Monmouth, traduit en français par l'anglo-normand Robert Wace, chanoine à Bayeux. Chréti-1-2-3, quelques années plus tard, accouche du "Chevalier à la Charette", relatant les amours de Guenièvre et de Lancelot, et casse sa pipe avant d'achever l'histoire de Perceval et de la conquête du Graal.

Tant pis pour lui ! D'autres vont continuer le cycle, qui, tel qu'on le connait à présent, se compose de cinq parties : l'Estoire del Saint Graal, Merlin, Lancelot du Lac, La Queste del Saint Graal et la Mort le roi Artu.

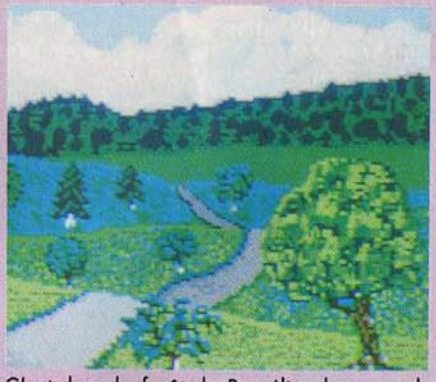
Tout cela est en belle prose classique du XIIIème siècle et couvre en ce qui concerne Lancelot seulement, huit volumes de 350 pages en moyenne ! Heureusement pour les feignasses, les pauvres et les pressés, deux volumes sont parus en 10/18 de 400 pages chacun et un troisième, la Mort du Roi Arthur, de 280 pages, qui achève le cycle. En lisant ces bouquins, vous saurez tout sur les amours coupables et fièvreuses de Lancelot et de Guenièvre, la femme du roi Arthur, des relations jalouses de la fée Viviane et du puissant Merlin, vous assisterez à moults combats sanglants dont les Monty Pythons, dans le film "Sacré Graal", ont bien su résumer la fureur insensée en décrivant le chevalier aux deux bras coupés, sautillant sur la dernière jambe qui lui reste, et continuant de se battre et d'insulter son puissant adversaire !

Soyez un bon chevalier. Combattez l'infâmie, ayez le sens de l'honneur, soyez fidèle à votre parole et surtout gardez à l'esprit l'éthique de l'amour courtois : soumission absolue aux ordres et volontés de la dame dont vous êtes le champion ! (Pas étonnant qu'en dormant dans de la paille, on m'appelât Lancelot le sale et qu'en piquant une couronne d'or je ne fusse nommé Lancelot le voleur pendant toute la durée du jeu avec un score de -210/1000 ! Heureusement, la touche <UNDO> permet de revenir en arrière et de rattraper bien des actions !).



Le cycle complet, écrit en bon françois, mêle magie et bravoure, épisodes mystiques et charnels, entrelaçant les récits dans une œuvre puissante et pensée. Au travers des traductions allemandes, néerlandaises, italiennes, espagnoles, portugaises, il apparait que cet ouvrage a eu une renommée immense dans toute l'Europe. Pourtant, ce sont les anglophones -que la peste leur dévore les narines - qui ont fait "Merlin l'Enchanteur" et le remarquable "Excalibur".

Tolkien, le créateur du Seigneur des Anneaux, disait que les Français n'avaient pas la tête au merveilleux. S'il est vrai que l'imaginaire français contemporain a hérité de la tradition des esprits scientistes du XIXème siècle, la prolifération des jeux de rôles médiévaux-fantastiques prouvent que ce besoin de légendes et de féerie est vital.



C'est dans la forêt de Brocéliande, au sud-ouest de Rennes, et dans la forêt de Paimpont que se situe, pour une bonne part, le théâtre des exploits des Chevaliers de la Table Ronde. C'est au large des côtes bretonnes, à l'Ile Grande que la fée Morgane aurait emmené le roi Arthur mourant. C'est dans le fond légendaire d'une histoire commune que les créateurs de langue françaises pourraient trouver des scénarios musclés et conséquents.

What a pity ! Etre riche d'une langue multiple et foisonnante, aux thèmes puissants et évocateurs, et vivre comme des mendiants linguistiques ! Anglois, je vous hais ! François, charlemagnez-vous le train et cherchez des histoires dans votre Histoire, mais vite, car si on vole encore une fois notre patrimoine national, déprimé comme je suis, je vous lâche et me retire comme Guenièvre, Lancelot, Lionel et Hector... dans une abbaye !

Frère Venture.

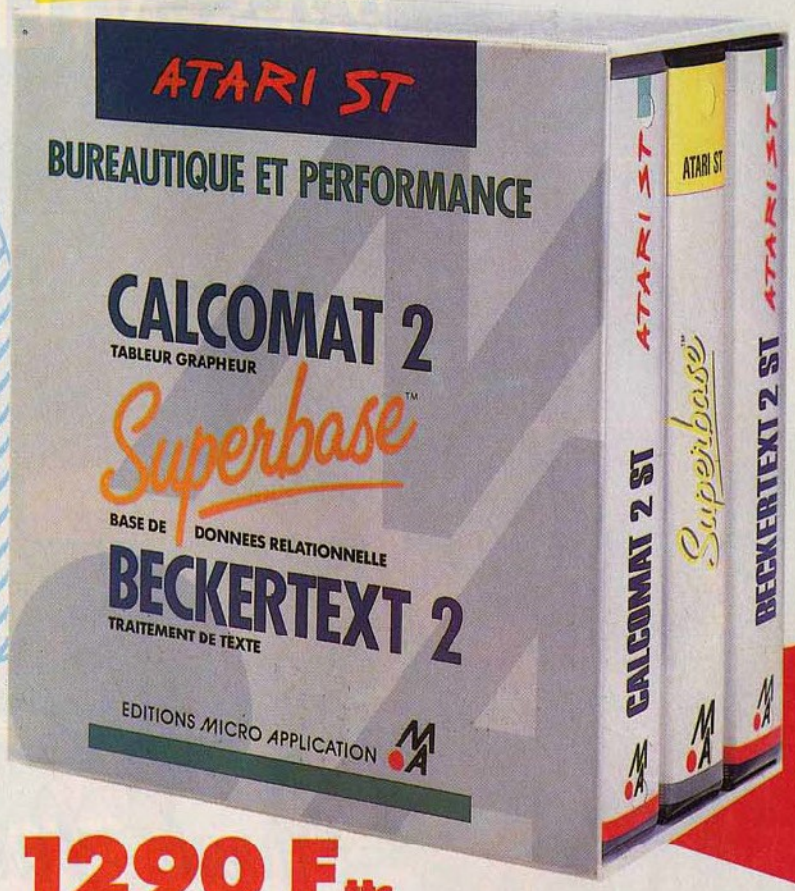
Pages 81-100 manquantes

Pages 81-100 manquantes

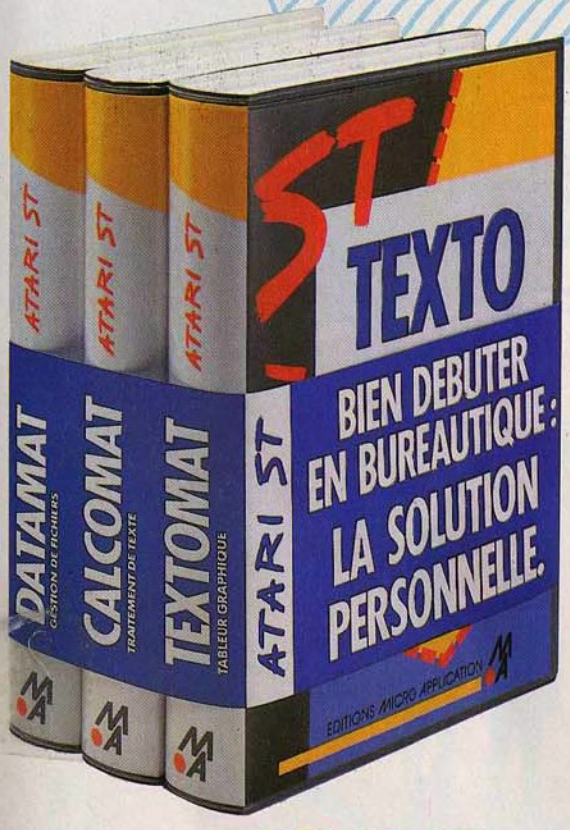
je craque !

3 packs réunissant les meilleurs logiciels sur ATARI ST. 3 offres exceptionnelles répondant parfaitement à vos différents besoins.

Offre exceptionnelle limitée au 31.12.88.



1290 F ttc



590 F ttc

ATARI

03 MONTLUÇON : TECHNIBURO 70.05.51.02 / **04 MANOSQUE :** MANOSQUE INFORMATIQUE 92.72.21.43 / **06 NICE :** SORBONNE 93.62.11.21 / SORBONNE INFORMATIQUE 92.72.21.43 / SORBONNE 2 93.88.31.32 / JESSICO 93.51.74.74 / PROS 93.80.80.48 / **06 LE CANNET :** L'ONDE MARITIME 93.46.67.68 / **06 CANNES :** SORBONNE CANNES 93.99.10.13 / SNC SEYRAT 93.99.10.13 / **06 VENCE :** VENCE MICRO 93.24.04.84 / **08 SEDAN :** PERON LOGICIEL 24.27.04.57 / **10 TROYES :** MICROPOLIS 25.73.28.49 / **11 CARCASSONNE :** POINT SYS 68.72.60.20 / **13 MARSEILLE :** ORDINATEUR DIFFUSION 91.54.33.36 / SETE 91.55.57.25 / AMIE 91.42.50.42 / **13 AIX-EN-PROVENCE :** MICRO INFORMATIQUE CONSEIL 42.96.46.00 / **13 AUBAGNE :** TEMPS X AUBAGNE 42.70.43.55 / **13 CABRIES :** MOBIS ROCCA 42.02.64.18 / **13 MARIGNANE :** CIM 42.77.73.70 / **14 CAEN :** LOISIR INFORMATIQUE 31.85.18.77 / **16 ANGOULÊME :** LHOMME 45.82.27.37 / **16 COGNAC :** LHOMME 45.82.43.03 / **17 LA ROCHELLE :** MICROLUDE 46.41.17.82 / **18 BOURGES :** MIPS 40.70.47.75 / **20 AJACCIO :** CIM 95.20.48.81 / **22 LANNION :** I.O.D. 96.46.57.32 / **25 BESANÇON :** YVES MONNOT 81.80.97.85 / **26 VALENCE :** MICRO AVENIR 75.55.41.19 / **28 CHARTRES :** LEGUE INFORMATIQUE 37.21.17.17 / **29 QUIMPER :** PLANÈTE INFORMATIQUE 98.53.25.52 / KEMPER INFORMATIQUE 98.53.31.48 / **29 BREST :** BREST MAJUSCULE 98.80.39.23 / KEMPER INFORMATIQUE 98.46.43.73 / **30 NÎMES :** A3 INFO OCCAS 66.76.18.81 / **31 TOULOUSE :** LOGISOFT 61.22.61.41 / **32 AUCH :** LALANNE INFORMATIQUE 62.05.82.82 / **33 BORDEAUX :** CRAZZIE EDDIE 56.44.40.12 / **34 MONTPELLIER :** MICROPUS 67.92.58.83 / INFORMATIQUE 2000 67.92.92.17 / **34 PÉROLS :** MICROPUS 2 67.64.61.61 / **34 BÉZIERS :** SORO 67.28.40.46 / **35 RENNES :** IGL 99.79.03.60 / MICRO C 99.31.76 41 / **37 TOURS :** PERFORMANCES 47.37.58.58 / **38 GRENOBLE :** HELP INFORMATIQUE 76.51.66.66 / **38 VIENNE :** BRUYÈRE 74.85.13.76 / **38 VOIRON :** MICRO AVENIR 76.65.72.55 / **42 SAINT-ÉTIENNE :** JANAL 77.38.48.55 / **44 NANTES :** MICRONAUTE 40.69.03.58 / DURANCE 40.48.68.79 / **44 SAINT-HERBLAIN :** MICROMANIE 40.63.07.22 / **47 VILLENEUVE/LOT :** ETS COUTURIER 53.70.50.76 / **49 ANGERS :** INFORMATIQUE SERVICE 41.87.08.98 / GAME OVER 41.87.93.31 / **49 SAUMUR :** I.S.F. 41.67.82.43 / **50 SAINT-LO :** HOUYVET 33.57.11.39 / **50 TOURLAVILLE :** HABERT MICRO 33.22.40.22 / **51 REIMS :** CLÉ DE SOL 26.88.42.90 / MSI 26.47.95.44 / DAD 26.02.60.44 / **53 LAVAL :** MIL 43.49.08.25 / **54 NANCY :** MICROPOLY 83.35.34.34 / **56 LORIENT :** LA BOUQUINERIE 97.21.26.12 / **56 LANESTER :** PROLOG 97.76.61.62 / **57 METZ :** GRYCHTA 87.75.61.43 / **57 MONTIGNY :** TEDI 87.66.21.65 / **57 THIONVILLE :** ELECTRONIQUE CENTER 82.53.18.14 / **59 LILLE :** TAMSCALL 20.57.18.81 / MICROPUCE 20.30.05.60 / FURET DU NORD 20.78.43.43 / **59 TOURCOING :** FURET DU NORD 20.24.38.21 / **59 CAMBRAI :** ICARE 27.78.13.65 / **59 DOUAI :** POPSON 27.88.97.28 / **59 VALENCIENNES :** FURET DU NORD 27.33.01.33 / MICROFOX 27.33.10.54 / **59 DUNKERQUE :** ROUVROY 28.66.35.10 / MAJUSCULE 28.59.26.83 / **59 VILLENEUVE D'ASCQ :** MICROPUCE 20.47.18.57 / **60 CREIL :** QUENEUTTE 44.25.04.26 / **61 ALENÇON :** BOUTIQUE LOISIRS 33.29.04.01 / **62 LENS :** FURET DU NORD 21.42.56.19 / **62 CALAIS :** MAJUSCULE 21.97.67.31 / **62 ST-OMER :** MICROGICIEL 21.93.67.99 / **62 LENS :** PAO COM 21.70.30.13 / **63 CLERMONT-FERRAND :** NEYRIAL 73.34.14.41 / **64 PAU :** BASE 4 59.83.78.78 / **65 TARBES :** BASE 4 62.51.36.13 / **66 PERPIGNAN :** ALLO MICRO 68.34.24.40 / **67 STRASBOURG :** MICRO CENTER 88.22.31.50 / PALAIS DE LA TÉLÉVISION 88.22.05.88 / **69 LYON :** JANAL 78.39.44.76 / INFORMATIQUE MAJUSCULE 78.60.33.60 / **72 LE MANS :** BOUTIQUE LOISIRS 43.23.14.22 / **73 CHAMBÉRY :** INFOGRAAL 79.85.38.81 / **73 ALBERTVILLE :** AMIS 79.37.12.14 / **74 ANNECY :** JANAL 50.45.24.27 / **75011 PARIS :** AMIE 43.57.48.20 / COCONUT 43.55.63.00 / **75010 PARIS :** GÉNÉRAL VIDÉO 42.06.50.50 / **75005 PARIS :** REGLE A CALCUL 43.25.68.88 / **75001 PARIS :** VIDEO SHOP 42.96.93.95 / **76 ROUEN :** SERVICE COMPUTER 35.62.34.63 / **76 LE HAVRE :** LOISIR INFORMATIQUE 35.43.51.54 / 4ÈME DIMENSION 35.22.59.00 / **78 VERSAILLES :** MICTEL 30.21.75.01 / **78 CHAMBOURCY :** CONTINENT 39.65.56.66 / **79 NIORT :** TECHNI 2000 49.24.11.28 / **80 AMIENS :** MICROPLUS 22.44.66.58 / LANTEZ 22.91.51.39 / **83 LA VALETTE :** SIA 94.21.18.95 / **83 SIX-FOURS PLAGES :** M PLUS INFORMATIQUE 94.34.26.48 / **84 AVIGNON :** AMBLARD 90.82.51.21 / **85 LA ROCHE/YON :** CHAGNEAU 51.37.06.14 / **86 POITIERS :** POITIERS MAJUSCULE 49.41.05.53 / **88 ÉPINAL :** AVM 29.82.14.97 / **91 PALAISEAU :** ABS 60.14.09.54 / **91 VIRY-CHÂTILLON :** BASIC CENTER 69.24.12.78 / **92 LEVALLOIS :** LTI 47.31.49.38 / **92 BOURG-LA-REINE :** I.S.F 46.60.18.55 / **93 BONDY :** SURPIN 48.02.90.86 / **93 ST-DENIS :** SCAP 42.43.22.78 / **94 MAISONS-ALFORT :** ORDIVIDUEL 43.28.52.15 / **95 ENGHIEN-LES-BAINS :** LECOMTE 34.12.89.31.

ET DANS TOUS LES MAGASINS **AUCHAN, BOULANGER, CONFORAMA ET** fnac

DOMARK.

UBI Soft

PRÉSENTENT

Photo d'écran sur ST

Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™

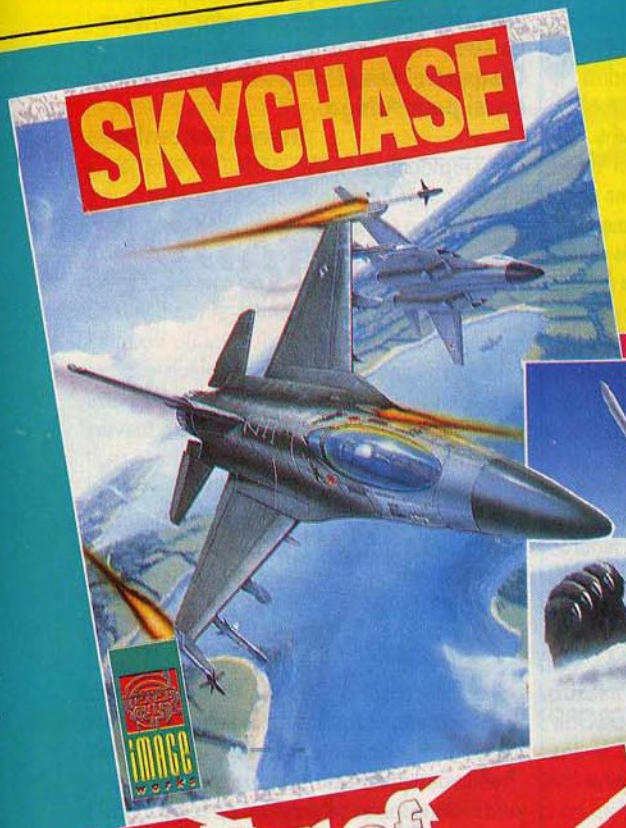
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX

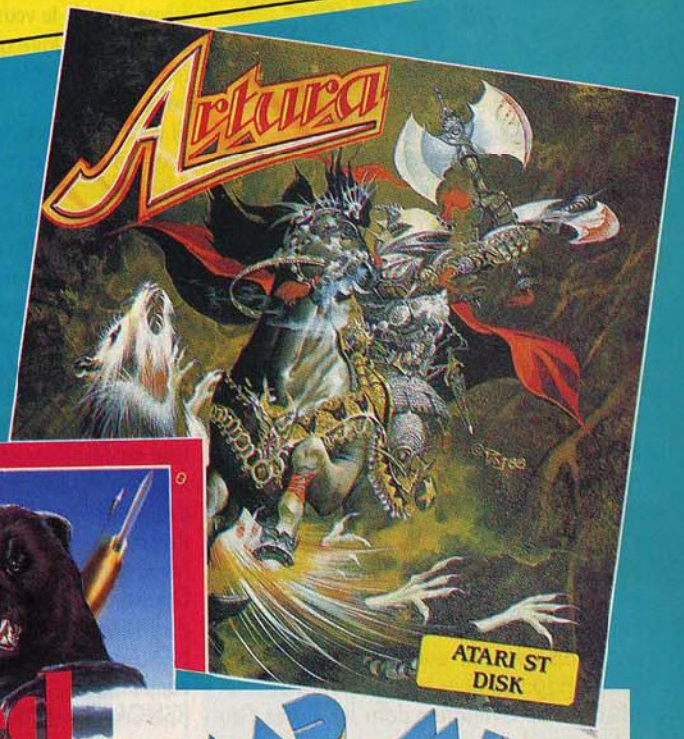
UBI Soft

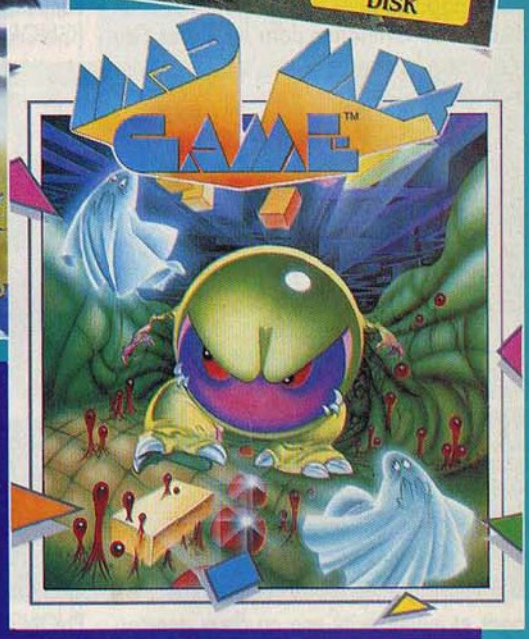
Tél. 1 48 98 99 00

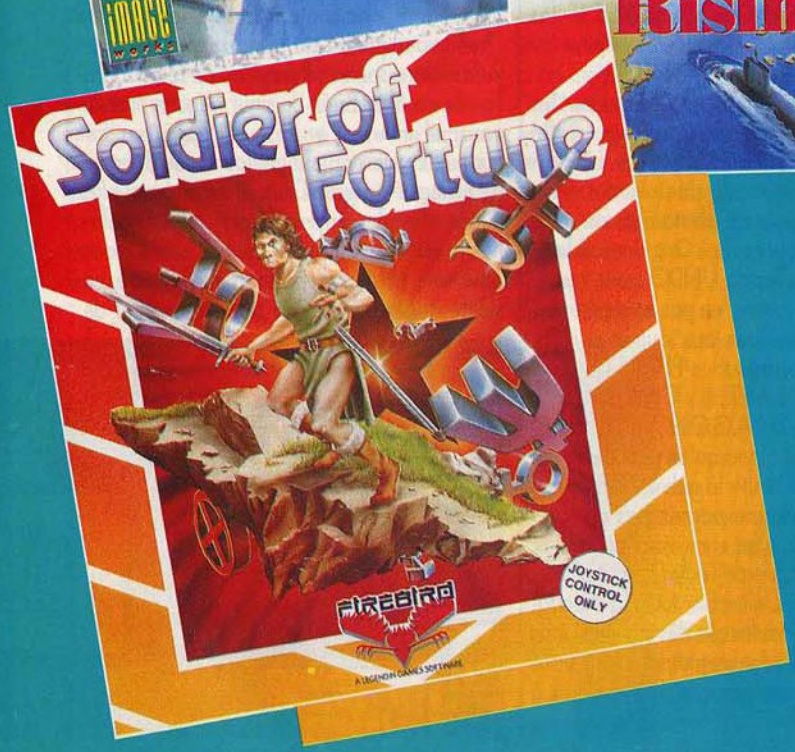
Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente

LES Softs DU MOIS









0000	Plus de 300 F		Génial
000	Entre 200 et 300 F		Excellent
			Moyen
00	Entre 100 et 200 F		Médiocre
0	Moins de 100 F		Horreur absolue

INGRID'S BACK

Le retour d'Ingrind Basducul

Gnom d'un chien ! Pas facile tous les jours la vie d'un gnôme, surtout quand on s'appelle Ingrid Bottomlow ! Voyez le genre des plaisanteries : "Dis-moi Ingrid, t'es couchée ou debout ? Et surtout te mets pas en boule ! On sent que ça roule pour toi..." ou bien : " Eh Ingrid, pourquoi tu t'obstines à garder des jambes à ton pantalon ?"

Enfin, toute fraîche sortie de l'Institut agro-egnômonique, j'ai quand même foutu une sacrée pagaille dans ma famille, rétablit un semblant de civilisation dans les Terres Sauvages et même évité une ou deux guerres, sinon trois. Ça, c'était dans le précédent épisode, *Gnôme Ranger*, à présent je suis de retour dans ma petite famille chérie, adorée, qui m'avait excommuniée par inadvertance ! Et, qu'est-ce que j'apprends, gnom de gnom ! J'apprends que Jasper Quickbush (Cerf-Rapide) essaye de mettre la main sur gnos maisons pour construire je gne sais quelle complexe résidentiel pour cadres friqués et vitaminés. Foi d'Ingrid, cela gne se passera pas comme ça. Je vais me te faire une superbe pétition que signeront tous les habitants de Little Moaning pour faire échouer le projet de ce grippe-fric de Jasper, seigneur de Ridley. Dans la seconde partie, vous allez voir comment je me t'organise la défense de la ferme de Gnettlefield (champ d'orties) et dans la troisième, je vais te vous montrer ce qu'une faible créature peut faire quand elle s'introduit chez un pourceau avide comme ce Quickbush ! Je veux !

Si vous n'avez jamais tâté d'un jeu de Level 9, vous auriez dû rencontrer un de mes créateurs, Pete Austin, au dernier PCW de Londres. Il vous aurait expliqué que le démarrage eut lieu à trois dans les années 80 et qu'à présent, une douzaine de gnômes gravitent autour de la boite. Cela prend environ un an pour me construire un univers cohérent, avec de beaux dessins léchés et tout plein de personnages qui se baladent de façon indépendante dans le soft. Un an seulement, parce que l'analyseur de syntaxe est déjà l'un des plus puissants de la galaxie et qu'il a fait amplement ses preuves dans des softs comme *Colossal Adventure, Return to Eden, Red Moon, Knight Orc,* hande-seau-honne...

Quatre sortes de commandes seront à votre disposition : les mouvements habituels: -NORTH-SOUTH-..., avec de plus des macro-commandes : -RUN TO (INN)-, -FOLLOW (GNORA)-, -FIND (JIMBO)-;(WAIT FOR (BONEY); les actions : -OFFER PETITION TO GNOGGIN- ou -GET ALL. OPEN WARDROBE AND LOOK INSIDE IT- les commandes système :-EXITS-,-INVENTORY-,-SCORE-, etc... et surtout les sauvegardes en RAM (RAMSAVE) et le -UNDO- quand, décicément vous aurez chatouillé de trop près un Orc irascible... Tapez UNDO vous ramènera d'un pas en arrière; les ordres aux autres personnages :-FLOPSY, GO EAST, CHATOUILLE DRAGON, THEN PHONE SAMU- Il n' y a qu'un petit détail qui pourrait vous faire hésiter à acheter mon aventure c'est que vous gne parliez pas couramment le rosbif ! En effet si ne vous pratiquiez pas à l'aise la langue de Lady D., tout le harrisa de mes exploits hilarants, toute la description salée de la vie culturelle des gnômes, tous les détails poivrés de mon journal intime vous seront aussi inaccessibles que 512 couleurs à un CPC !

Pete, à qui j'en causais, connaissant le haut niveau de langage stranger des Frenchies, me confiait que le projet pour les français était en cours mais que d'innombrables problèmes d'analyse de syntaxe se posait dans cet idiome, afin obtenir le même résultat probant qu'en anglophile !

Qu'à cela ne tienne, vivez dangereusement avec votre dictionnaire et si jamais vous bloquez kèkepart, écrivez à Level 9 qui vous renverra gratuitement une feuille d'indices. Sans oublier Papa Venture qui se fera un plaisir de vous dépanner, at gnhome, dans Micro Gnews!

Disquette Level 9 pour ST, existe aussi pour Amiga.

Ingrid Bottomlow

INCANTATION

L'appel de Lovecraft

Si vous aviez parcouru la première page de l'Echo Breton du 20 mars 1928, vous auriez pu remarquer deux nouvelles intéressantes : l'annonce du retour dans son île de Shar Breiz du sieur Minctier, roi du caramel mou, et en bas de page, un fait curieux concernant ce caillou et ses dolmens de formes étranges. Ceux-ci ressemblent plus à des triangles impossibles qu'aux tumulus habituels. Un autre fait aurait attiré votre attention, c'est la disparition inexpliquée, un siècle auparavant, d'un dangereux chef de

bandits, et, plus récemment, du frère même de M. Minotier, Aristide, dont le corps n'a jamais été retrouvé. La chronique littéraire aurait attiré votre attention sur des auteurs fort versés dans le fantastique angoissant et malsain comme G. Meyrick, E. Poe, C. Fort et surtout H.P. Lovecraft...

C'est dans cet univers que vous débarquerez. Vous serez escroc, journaliste, antiquaire ou professeur. Vous aurez réparti 20 points dans trois caractéristiques de base et votre première tâche sera de visiter les lieux et la maison des Minotier. L'image centrale présente l'endroit où vous êtes. Un bandeau gauche indique quels sont les personnages avec lesquels vous pouvez dialoguer. Deux fenêtres servent à présenter les réponses à vos questions et les interventions extérieures, tandis que la partie droite sert au dialogue.

Ces derniers se font en cliquant sur un menu (action, bilan, déplacement, pause, sauvegarde) qui induira un autre menu (verbes, par exemple) suivi d'éventuels autres menus (noms). Cette gestion est assez lourde et aucun raccourci clavier ou touche ne permet de passer par dessus cette tâche répétitive. Le son est quasi inexistant et le animations se limitent à faire bouger le visage des personnages. Une ergonomie plus grande, quelques indices plus faciles à collecter et nous aurions été en présence d'un TRES grand jeu. Heureusement, le soft est malgré tout sauvé par un bon graphisme et une ambiance lourde à la Cthulu, des morts à répétition et une envie de savoir dévorante qui pourrait bien vous faire basculer dans l'indicible lovecraftien !

Disquette Softhawk pour ST

Abdul Frisson

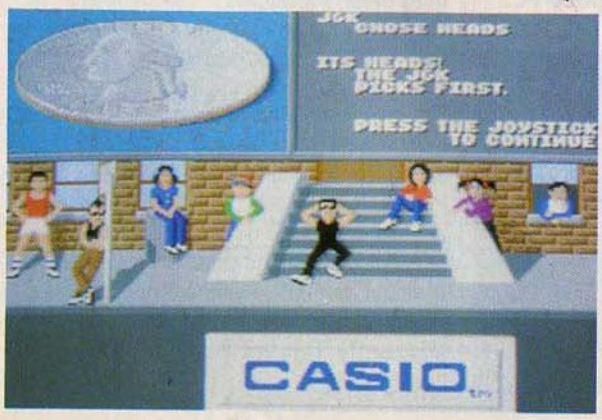
STREET SPORTS BASKETBALL

Combat de rue

Ils sont forts, chez Epyx ! Car ce basket new-look est absolument génial. Vous êtes un pauvre gosse américain, qui n'a pas un vrai terrain de sports pour jouer. Alors choisissez votre lieu : la cour de jeu de l'école, une impasse, une ruelle de banlieue, ou un parking... Chacun a ses avantages et ses inconvénients. Dans la ruelle, il y a par exemple une grande tache d'huile qui peut vous faire glisser en pleine attaque... La cour de l'école est tranquille, mais elle est bosselée, et la qualité de vos dribbles peut s'en ressentir... Le parking serait bien sans ces voitures qui arrivent de temps en temps... Quant à l'impasse, elle est un peu étroite !

Ce n'est pas tout. Il faut maintenant composer votre équipe avec les moyens du bord, c'est-à-dire les copains de l'immeuble. Pas facile, car il ne suffit pas de sélectionner les meilleurs, encore faut-il qu'ils soient complémentaires...

Et on arrive au match, joué contre le gang de l'ordinateur ou d'un partenaire. Tous vos choix ont leur importance, le type du terrain (qui provoque souvent des gags amusants au désavantage de l'adversaire, ou énervants quand ils se retournent contre vous), et le dosage stratégique de votre équipe de fortune. Vous vous contentez de guider un seul des joueurs, mais vous pouvez en changer au cœur de l'action, ce qui permet d'audacieuses combinaisons de dribbles, de passes, et de feintes...



En un mot, ce basket est un régal ! D'ailleurs, Epyx entame une série de Street Sports basés sur le même principe (baseball, football), que l'on espère aussi géants !..

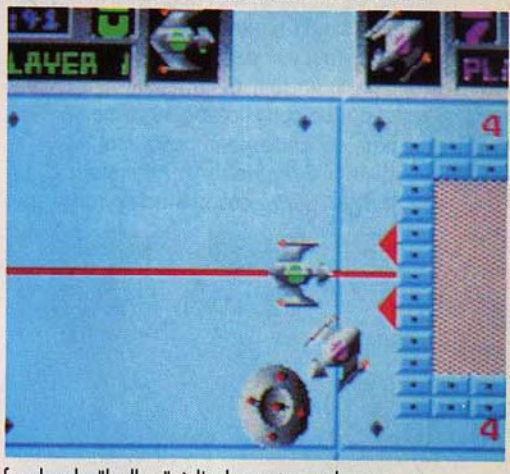
Disquette Epyx pour Amstrad CPC. Aussi sur Commodore 64/128

J.-M.M.

HYPERBALL

Trop de tracas

Voici un jeu prodigieusement énervant, mais très réussi. Imaginez-vous aux commandes d'un appareil sur coussin d'air qui glisse avec beaucoup de bonne volonté sur un terrain style foot américain. En face, un adversaire avec le même appareil, et au milieu un bidule type soucoupe volante, qu'il faut pousser derrière le but adverse. Ça à l'air simple, mais rassurez-vous ça ne l'est pas. Tout n'est que glissades harmonieuses et incontrôlées, rebonds inopinés et virages non prémédités, pendant que le pack adverse s'enfonce dans votre défense inexistante. Il faut donc



faucher le "ballon" à l'adversaire, et le pousser dans la bonne direction ; on peut aussi y arriver en tirant dessus avec des boules d'énergie. Il est bien plus drôle de jouer à deux, l'ordinateur n'ayant pas la délicatesse d'être aussi maladroit que nous. La durée de la partie est modulable, et le choix des appareils, qui n'ont rien à envier aux chasseurs des meilleurs "shoot them up", sert à déterminer le niveau de difficulté, qui devient fonction de la facilité à les contrôler. Vous risquez de vous fâcher avec votre meilleur copain, après avoir flanqué l'ordinateur par la fenêtre et cassé les joysticks d'énervement (rhââ lovely) à force de voir votre vaisseau faire l'inverse de ce que vous vouliez faire. Mais on ressent un plaisir pervers à tenter de contrôler ce machin, alors n'hésitez pas, ce jeu vaut plus qu'un simple détour.

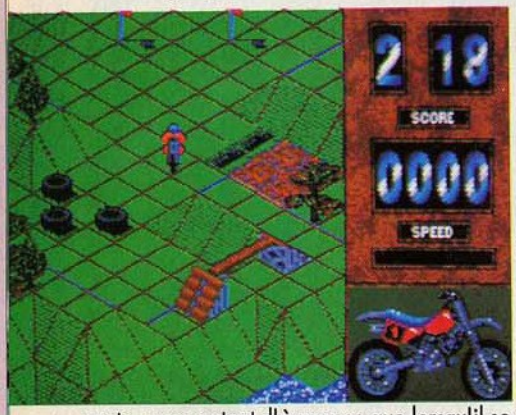
Disquette Mastertronic pour ST

E.R.

MOTORBIKE MADNESS

C'est la zone

Salut les tarmos, voici une discipline peu représentée sur les micros : le trial. Ce petit jeu sympa, vous offre le guidon d'une bécane, et la possibilité de franchir des "zones", c'est-à-dire des obstacles aussi variés que des empilements de pneux, des gués de rivières, ou du sable. Ici, l'accent est mis sur la difficulté, et non sur la course contre des concurrents, rien à voir donc, avec *Enduro Racer*. Le jeu est bien fini, et en même temps très simple, pas de complication, et même un petit côté naïf, qui correspond pas si mal, avec le côté dépouillé du trial. Le petit motard qu'il faut diriger parmi ces obstacles cabre sa



moto, avec autant d'à propos que lorsqu'il se vautre dans la boue. Le dosage de la vitesse, en fonction des pentes à escalader, est plus difficile qu'il n'y parait, et en règle générale, le jeu n'a rien de simpliste, malgré le type un peu enfantin des dessins. A noter aussi le choix de la cartographie, et du rendu du relief, un peu dépaysant mais très réaliste. Ce jeu est donc dans la bonne moyenne, et surtout il est servi par son prix bas, qui mérite amplement de se laisser tenter. Attention, il ne faut pas s'attendre à trouver ici le *Super Hang-On* du trial.

Disquette Mastertronic sur ST

E.L.

SENTINEL WORLDS 1

Les sauveteurs des étoiles

L'espace inspire vraiment les concepteurs de jeu, voilà un nouveau jeu d'aventure-rôle ayant comme cadre les vaisseaux spatiaux, les bases stellaires et, bien sûr, les pirates de l'espace. Non, ici pas question d'élite, les combats et les vaisseaux ne sont pas en trois dimensions, mais par contre les actions à accomplir sont beaucoup plus vastes. Après avoir choisi un équipage de cinq membres et avoir baptisé son vaisseau, il faudra voler au secours des convois de navires marchands qui font le commerce entre les différentes planètes du système Caldorre. Mais il ne faut pas s'arrêter à cet aspect du jeu, il y a bien mieux à faire, que diriez-vous d'une petite expédition sur une des planètes, pour le compte de la fondation pour la science ? Si vous préférez une intrigue économique, faites donc de la prospection minière pour le compte de la Guilde des Mineurs de l'espace. Celle-ci est friande de trois minéraux rares et donc chers, le Kokodite, le Cryolote et l'Elionium. Comme vous le voyez, un monde assez complexe où votre équipage pourra à loisir mener sa carrière et progresser aussi bien au niveau pécunier qu'en grade et en caractéristiques. Si les séquences de combats, aussi bien spatiaux que en intérieur, ne sont pas des plus amusantes, l'ensemble du jeu est assez bien fait, surtout en EGA et bien sûr c'est un jeu à longue haleine sur lequel il faudra cent fois remettre l'ouvrage.

Disquette Electronic Arts pour PC.

A.J.

SAZIRI

Morts et renaissances

Faire revivre huit mondes détruits par les extra-terrestres, ça vous tente ? Sans doute. Mais il va vous falloir du courage. D'abord pour vous immerger dans l'univers extrêmement touffu de ce jeu. Car tout est touffu : l'affichage, délirant, baroque,

surchargé, bourré de monstres et de couleurs, une folie qui devrait rapidement vous jeter chez l'oculiste ! La règle : vous avez le choix entre deux modes de jeu, qui font varier vos armes ("voix psychique" ou laser), et même le principe de base, pure arcade (et alors vous pouvez sauter les mondes que vous avez déjà fait renaître, très bien) ou aventure/arcade (et votre héros gagne en expérience et accroit ses pouvoirs au fil des parties).

Bref, rien n'est simple, il faut au moins une bonne heure pour s'habituer à cette aventure délirante, en reconnaître tous les objets et les principales commandes...

Mais le jeu en vaut la chandelle ! Certains mondes sont des merveilles d'ingéniosité, tant au niveau des combats que des décors, toujours fous, toujours explosifs. Les amateurs de Konami, c'est-à-dire de rigueur et de clarté, risquent de paniquer au début... Continuez ! Il y a autant de trucs, d'énigmes et d'astuces à découvrir dans ce fouillis psychédélique !

Disquette Telenet pour MSX 1.

J.-M.M.

UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a q'un seul résultat ... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

OUTRUN™ ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente ... un sacré bon jeu" *Your Sinclair*

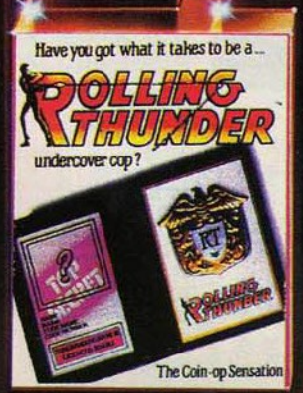
720°™ ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User.*

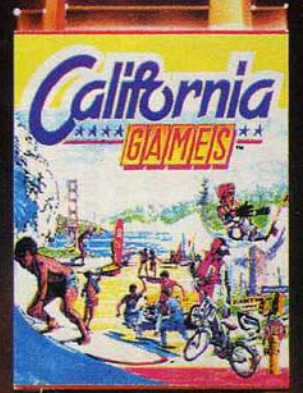
GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." *C. & V.G.*

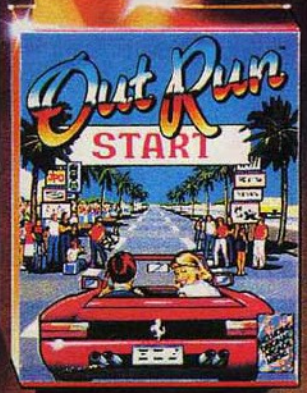
ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

CALIFORNIA GAMES™ ... " Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

LES BESTS D' U.S.GOLD







CBM 64/128 CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., BP 3, Lot Nr 6, Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse France

GALACTIC CONQUEROR

Enfin !

Titus, vous connaissez. Quelque soit votre machine, vous avez sûrement eu l'occasion de jouer avec l'un de leurs jeux, que ce soit Crazy Cars, Fire & Forget, Off Shore Warrior, les Classiques... Bref, vous en avez déjà vu au moins un ! Voici aujourd'hui le petit dernier, et vous pouvez jeter les précédents à la poubelle : Galactic Conqueror est vraiment un très bon jeu. Il était temps !

Pour commencer, l'histoire se passe dans l'espace profond. Ah, l'ivresse de la galaxie et de la voie lactée, ah les joies de l'hyper-espace hyper profond.... Excusez ce bref soubresaut poétique : on n'est pas là pour révâsser mais, comme d'habitude, il va falloir aller à la baston.... Que je vous explique en peu de mots la mission capitale et subtile dont vous êtes chargé : tuer tous ces enfoirés d'aliens, pas de quartier, je ne veux pas voir une tentacule qui dépasse ! Mais si cela n'est pas trop vous demander, toutes les 324 heures de carnage, j'aimerais bien que vous réfléchissiez une seconde ou deux. Ça ira, comme effort intellectuel ? Alors, on peut continuer.

Au cœur de la galaxie, l'ennemi s'avance. Une à une, les planètes tombent en son pouvoir. Pour remédier à cette affreuse situation, vous pouvez aller combattre les vaisseaux adverses sur la planète de votre choix. Vous faites votre sélection sur une carte de la galaxie. Attention, votre décision est très importante, il ne s'agit pas d'aller casser du monstre au hasard. En effet, chaque planète libérée contribue, par elle-même, à libérer son secteur. Si vous choisissez intelligemment vos interventions, votre tâche en en sera facilitée.

Bon, arrivons au jeu d'arcade proprement dit. Vous êtes aux commandes d'un chasseur ultra-moderne. En face de vous, des cohortes d'ennemis arrivent à la vitesse grand V d'un scrolling très impressionnant. Vous pouvez vous déplacer sur les côtés et en hauteur. Le jeu en lui-même pourrait sembler un peu pauvre, mais sa réalisation technique parfaite lui donne malgré tout un intérêt évident. Il y a un grand nombre de vaisseaux différents, tous plus originaux les uns que les autres. L'animation est très rapide et très souple, sans la moindre saccade. En plus, l'ensemble du soft est parfaitement réalisé, avec des graphismes superbes et des séquences intermédiaires impressionnantes, entre les combats.

Du tout bon signé Titus et ça fait vraiment plaisir. La version Amiga est franchement superbe, mais les versions ST et PC exploitent aussi parfaitement les machines. A recommander...

Disquette Titus pour Amiga, existe aussi sur ST et PC, adaptation prévue sur CPC.

O.F.

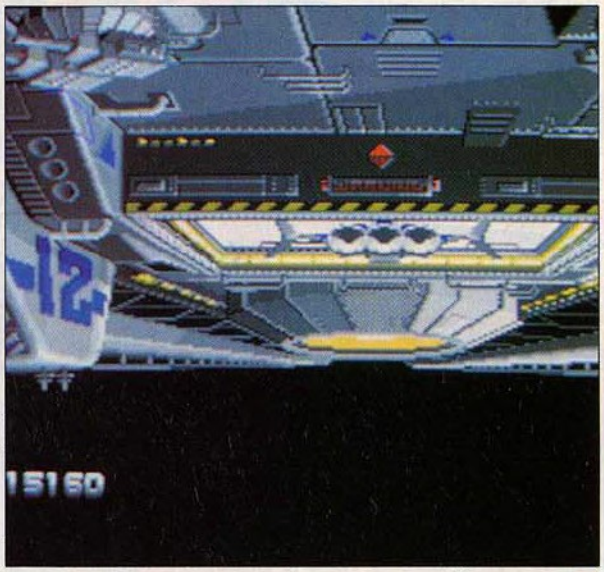


Photo Amiga ▲

Photo Amiga ▼

RED STORM RISING

Pour les grosses têtes

104 pages. Oui, vous avez bien lu. C'est exactement le nombre de pages du manuel de règles. Plus un cache à mettre sur le clavier pour vous permettre de retrouver rapidement les 39 touches-commandes des instruments de bord. Une telle complexité peut faire peur... Il faut dire qu'on a rarement été aussi loin dans la simulation d'un sous-marin nucléaire. Tout est pris en compte, les types de fonds marins, les courants, la luminosité extérieure, et l'armement ennemi, détaillé à l'extrême, jusqu'à la disposition des canons à babord ou à tribord qui finit par jouer son importance. Pire : il vous faudra calculer avec la courbure de la terre qui, à haute vitesse, peut vous masquer les bâtiments adverses...et leurs torpilles longue-distance !

Pourtant, cette simulation n'a rien d'austère, et sa complexité correspond aussi à une grande richesse graphique. Cartes aériennes, instruments de bord, bâtiments amis ou ennemis, fonds marins, combats en surface, tout cela est parfaitement restitué à l'écran. Devant la diversité des affichages, on est même effrayé par la quantité de travail qu'a dû demander ce logiciel...

Bref, pour tout dire, il est encore mieux que le must du genre, le fameux Nato Commander qui, sur un bon PC, atteignait pourtant des sommets !.. Seulement, il est impossible d'y jouer sans lire au moins la moitié du manuel. Ou alors vous vous résignez à vous promener en touriste sans rien voir des richesses du jeu, et à mourir brutalement, sans même comprendre ce qui vous a heurté...

Un logiciel qui ne s'adresse donc qu'aux habitués des wargames et autres simulations tactiques de haute complexité.

Disquette Microprose pour C64/128.

J.-M.M.

PAC-MANIA

Dans les mondes fantastiques de Blocktown, Packman's Park, Sand Box Land et Jungly Steps, Pac Man affrontera de nouvelles épreuves... plus rebondissantes que jamais.

PAC-MAN est de retour et rebondit en 3 D

Disponible sur Atari ST et Amiga, C 64 et Amstrad CPC Disk - C 64 Cassette Spectrum, Amstrad et MSX Cassette

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

GRANDSLAM

UBI

©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00.

Photos d'écran Atari ST

Photos d'écran Spectrum

RASTAN

De nouvelles victimes...

L'adaptation calamiteuse de Rastan sur C64 avait déjà fait du bruit. Il faut dire que son niveau la plaçait bien dans la lignée de Rygar, à savoir très proche du zéro absolu. Du coup, Imagine a déprogrammé la sortie de la version CPC en annonçant qu'ils allaient reprendre l'adaptation à fond pour nous sortir un logiciel digne de ce nom.

Et ce matin, Rastan est enfin arrivé sur mon bureau dans sa toute nouvelle disquette trois pouces. Ben oui, le jeu prend les deux faces de la disquette, bourrée à craquer. Mais que reste-t-il du grand succès de Taito ?

Les graphismes sont plus beaux que ceux de la version C64. C'était pas très dur, diront les mauvaises langues, mais il fallait quand même le faire. Et on peut même dire que les graphismes du héros du jeu sont carrément magnifiques. Je n'en dirai pas autant de ses ennemis, beaucoup plus rudimentaires, et encore moins des décors, franchement minables. Mais tout cela ne serait qu'un détail si l'animation du jeu avait été digne de ce nom. Je ferai même remarquer que l'asthmatique Jet (sur ST) est plus rapide et croyez-moi, malgré la différence de machine, c'est vraiment pas un compliment.

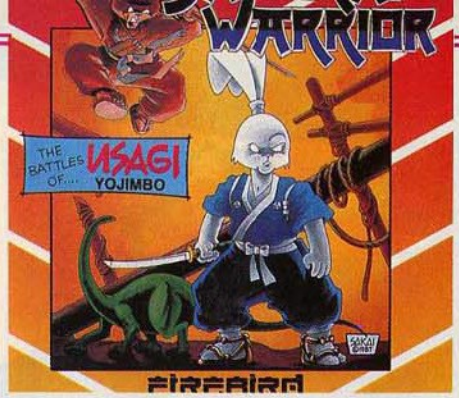
Toujours gentil, quand on a regardé le jeu, j'ai dit "C'est quand même pas mal, le héros peut donner des coups d'épée pendant qu'il est en train de sauter !". Ce à quoi un de mes collègues, Moulinex pour le pas le nommer, à fait remarquer "Oui, c'est vrai, mais il a largement le temps...". Et c'est vrai que lorsque que vous voulez éviter un ennemi et sauter par dessus, y'en a facilement pour une bonne dizaine de secondes avant de retoucher terre ! Pour tout dire, j'ai presque eu le temps d'aller boire un coup entre le début et la fin du saut. Non, j'exagère, c'est pas aussi long que ça ! Enfin, j'ai quand même eu le temps d'aller boire un café avec Moulinex...

Allez, assez rigolé, arrivons au verdict : Imagine c'est décarcassé pour nous faire quelques beaux dessins, mais s'est complètement planté sur tout le reste. Rastan, version CPC, est effectivement un peu mieux que la version C64, mais celle-ci était tellement mauvaise que cela ne veut rien dire. Et hop, encore un soft qui va directement à la poubelle.

Disquette Imagine pour Amstrad CPC. Existe aussi sur C64.

Zythoun

Photo Amstrad CPC ▼



SAMURAI WARRIOR

Question de psychologie...

Dans le Japon des samouraïs, vous êtes un lapin errant à la recherche de son maître. Pas assez glorieux pour vous ? Ne faites pas la fine bouche ! Il y a suffisamment de difficultés dans ce logiciel pour décourager les plus fiers d'entre vous. Et vous allez devoir faire preuve de toute votre noblesse de cœur... En sachant d'abord reconnaître au premier coup d'œil les personnages qui viennent à votre rencontre ; certains doivent être attaqués, ou ils vous découpent en tranches et vous font rôtir avant que vous ayez eu le temps de dire ouf, d'autres doivent être payés, ou alors vous n'êtes pas un lapin japonais généreux et vous êtes déshonoré (et éliminé) et d'autres encore doivent être respectueusement salués, ou alors ils se fâchent tout rouge de votre insolence et vous envoient manger les carottes par la racine...

En fait, au niveau des commandes, cela se résume à se mettre en mode pacifique ou agressif. Les directions du joystick vous font marcher, sauter, saluer, ou donner de l'argent en mode pacifique. Si vous devenez agressif, vous dégainez votre épée. Le système de combat est alors excellent dans sa simplicité de manœuvre : une très courte pression sur le bouton, vous vous mettez en garde, position de défense seulement. Une pression plus longue, vous faites un moulinet horizontal. Une pression encore plus longue, vous brandissez votre épée et l'abattez sur la tête de votre adversaire. C'est bien sûr le plus efficace, mais vous risquez de prendre des coups avant de pouvoir frapper...

L'action se déroule devant des paysages pseudo-japonais, mais assez exotiques quand même, qui défilent grâce à un scrolling modeste. Le graphisme est, dans l'ensemble, très réjouissant. Un lapin qui se laisse déguster avec grand plaisir.

Cassette/disquette Firebird pour Amstrad CPC. Aussi sur Spectrum.

J.-M.M.

GAME OVER 2

Une petite blonde espagnole

Plus connu sous le nom de **Phantis** (par les amateurs de jeux ibères), **Game Over 2**, s'est fait longuement attendre. Le résultat n'est bien évidemment pas décevant, ces programmeurs espagnols pouvant en remontrer à pas mal de leurs confrères du nord des Pyrénées.

C'est un petit arcade en deux parties, malheureusement pour les petits malins voulant directement passer à la seconde partie, un code vous est demandé et ce code se trouve juste-

Photo Amstrad CPC ▲

ment à la fin de la première partie. Elle commence par un combat contre des horribles vaisseaux de guerres, le scrollings horizontal et la manabilité du vaisseau rendent le jeu simple mais amusant. Par la suite, ça se corse un peu, à cheval sur un reptile pataugecnt dans de l'eau jusqu'aux mollets, la jeune fille que vous incarnez (appelons-la Incarnation pour les besoins de la chose) doit combattre encore, mais cette fois-ci, contre d'horribles bébêtes qui pululent dans le coin.

La seconde partie n'est pas mieux, suivie d'un espèce de gland tombé prématurément de

Photo Amstrad CPC ▲

son chêne, Incarnation, si elle a les pieds au sec, a aussi le feu au... dos. En effet elle peut se lancer (j'ai pas dit s'envoyer) en l'air grâce à un petit réacteur qu'elle porte sur le dos. Pendant ce temps, d'horribles sauriens (oui, vauriens à leurs heures perdus) la poursuivent, montés sur des œufs qui n'ont pas l'air frais du jour, tout cela dans une débauche de couleurs. Même sur la version PC, on en oublie la limite des quatres couleurs. Un très bon petits soft construit avec la volonté farouche des espagnols.

Disquettes Dinamic pour PC et CPC. Existe aussi sur ST

A.J.

ROY OF THE ROVERS

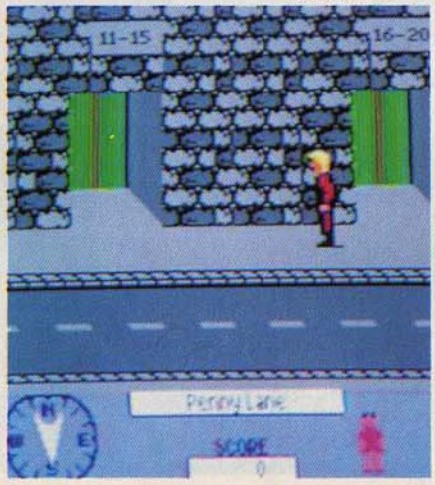
Faut s'occuper de tout

Catastrophe ! Vous êtes Roy, de l'équipe de foot des Rovers, et toutes les vedettes du club ont été kidnappées ! Et il y a un match décisif le soir-même ! Du calme. Vous enfilez votre meilleur survêtement et vos baskets les plus résistantes, et vous partez enquêter au fil des rues. Un vrai jeu d'aventure, avec menus déroulants pour effectuer des actions, bavarder, sourire, prendre, se reposer, se laver les dents, aller voir sa maman, etc. C'est bizarre et amusant, les passants dans la rue vous donnent quelques indices, et une montre en bas à gauche vous indique que l'heure du match approche...

Si jamais vous réussissez à réunir l'équipe kidnappée, le jeu change : match de foot ! Les manipulations sont habituelles, pas très au point, et le décor est pauvre... Normal, les programmeurs se sont déjà épuisés sur le jeu d'aventure ! D'ailleurs, vous pouvez, dès le chargement du logiciel, filer directement à l'entrainement (équipes de deux joueurs), puis au match, en oubliant l'enlèvement de l'équipe. Mais c'est plutôt absurde, car le meilleur du soft est sa partie aventure, et la simulation de football est très inférieure à la moyenne...

Enfin, le tout est marrant, typiquement anglais (la vie quotidienne du vrai supporter) et vraiment original. Graphisme agréable pour l'aventure, très faible pour le foot.

Photo C64 ▼



Disquette pour Amstrad CPC.

J.-M.M.

Photo C64

MAD MIX CHALLENGE

Un goût venu d'ailleurs...

Hkjuioe sljdls ezdo ekjhdio *complètement nul* sos ezji edid ezidje *flemme d'écrire mon papier* fkjhdfkjz zfozi euze *tellement le jeu est nul* erkfhez efdozhd ezdioe *fatigué* deiub z dzij *sponsorisé par Pepsi Cola* efjhfze zediz zedi zo d efdz efz zefj z dfz ezj *désolé, je préfère le Coca* eojh zefo ef zef ze *jeu en forme de Pac-man* sfjn ez jofz zfe e zedze ezlfkn *encore plus lent que le premier Pac-Man, sans aucun intérêt* efinez ezfn eo ef zef ezfioue njel ek fe el fezlk,, eml eioe elieuf *une véritable catastrophe* sfze ezdfez *graphismes nuls* qefuzel efzoefb ze *musiques ringardes* ekjfozef zefief zef em fez *animation ultra-lente* ekzf zefzi zed ezidh *aucun intérêt* efof ezfi zoe efknfop *poubelle* oejfzo *salut* zekjfzo *à bientôt* ezfneo fjyfoe.

Cassette ou disquette Us Gold pour ST, CPC, C64 et Spectrum, toutes versions plus nulles les unes que les autres.

Kjzzl Zythoun efezf

ARTURA

La mort d'Arthur ?

Lorsque j'ai vu ce logiciel, inspiré des légendes du roi Arthur, mon sang de breton n'a fait qu'un tour : les graphistes se sont un peu plantés au niveau du stylisme mais après tout, qui s'intéresse encore à la Table Ronde de nos jours (à part moi) ? D'autant que le jeu est plutôt une réussite. Il s'agit pour le joueur, résolument armé de son joystick (ça marche aussi au clavier), de récupérer les morceaux de pierres runiques (pierres gravées utilisées par les anciens norvègiens) volés par Morgane, la demi-sœur d'Arthur. Ces fichues pierres vont servir, une fois assemblées, à utiliser la "roue de Cerriddwen", seul objet magique capable de réexpédier Arthur à Camelot. Ceci fait, il faudra encore délivrer Nimue, l'apprentie de Merlin. Comme on le voit, tout cela fleure bon le cycle arthurien. Sur Atari ST, ça ressemble un peu au Barbarian de Psygnosis, les bruitages en moins. Sur CPC, c'est une quasi-catastrophe, et sur Commodore 64, c'est à peine mieux. Parlons donc du ST. Les tableaux, très nombreux, permettent de combattre toute une variété d'ennemis en lançant des haches : simples soldats, gardes armés, rats, faucons, etc. Par endroit, des pièges s'ouvrent dans le sol. Le passage d'un tableau à l'autre se fait à l'appréciation du joueur, au moyen de portes. Les animations sont plutôt douces et la multiplication des sprites à l'écran ne ralentit pas trop l'ensemble. Juste une chose : monsieur Gremlin, pourriez-vous m'expliquer pourquoi Arthur est-il affublé d'un casque grec ? De même, par quelle opération du Saint-Esprit les jardins d'un château anglais du 10 ou 12ème siècle sont-ils ornés de colonnes doriques et de statues d'Appolon ? Pas vraiment "raccords", d'autant qu'il s'agit d'un jeu anglais, mais Artura est plutôt une bonne chose pour les amateurs d'arcade/aventure.

Disquette Gremlin pour Atari ST. Existe aussi pour Amstrad CPC et Commodore 64.

C.B.

Photo Atari ST ▲

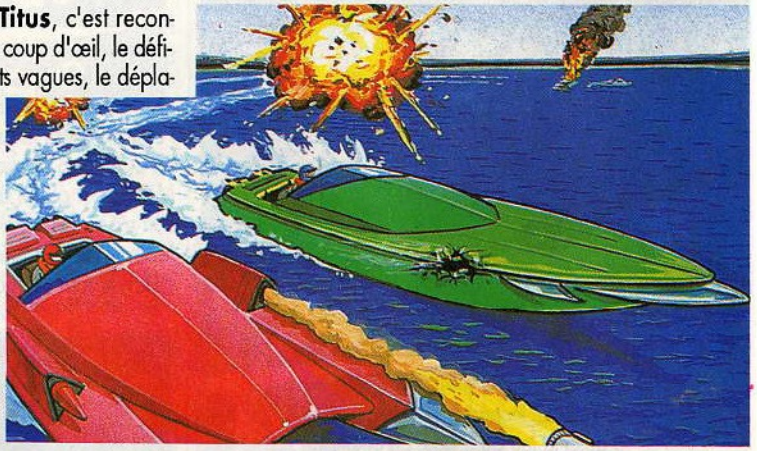
OFF-SHORE WARRIOR

Le bateau de la méduse

Voilà encore un soft **Titus**, c'est reconnaissable au premier coup d'œil, le défilement des soit-disants vagues, le déplacement du décor, tout nous l'indique. Mais peut-on en vouloir à un éditeur de rentabiliser ses routines ? Non, certes non. D'ailleurs, ceux qui ont apprécié Fire & Forget se trouveront en pays de connaissance. De plus, il y a moins de choses à dégager sur son passage que dans ce dernier. En un mot je vous installe le contexte : 2049, comme vous voyez ça ne date pas d'hier (NDLR : de demain non plus !). Les courses de off-shores se sont banalisées, il faut donc rajouter un peu de piquant à la sauce, c'est alors qu'apparaissent les "warriors", que l'on pourrait traduire par guerriers. Ces nouvelles machines ont tout de l'off-shore classique, avec un petit plus, un lance-missiles intégré, ce qui est bien pratique lorsque l'on sent la course vous échapper. Bien sûr, il ne s'agit que d'une arme d'appoint ; pour finir premier, il faudra aussi exceller dans la conduite du bateau. Mais quand on sait que la deuxième place suffit pour se qualifier dans la course, on est largement soulagé. Le championnat comporte quatre courses, sur différents plans d'eau. On commence par le lac Michigan, puis le lac Victoria, avant de se lancer ensuite dans les mers froides du golfe de Finlande et sur l'eau du lac Baïkal, pas loin des mines de sel. Si la première course ne comprend que quatre concurrents, il y en a un nouveau à chacune des suivantes. Cela permet de se faire la main. Si vous avez raté tous vos missiles, ne vous désespérez pas, il y a encore moyen de pousser vos adversaires sur les rochers, mais faites attention, ce n'est pas un exercice à portée de toutes les manettes. Réussirez-vous à tenir plusieurs années de suite en championnat ? That is the question !

Disquette TITUS pour CPC. Existe aussi sur PC et ST.

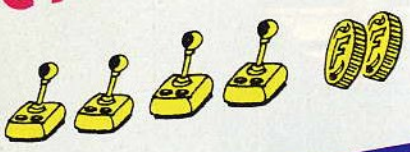
A.J.



Amiga *PC* *Atari ST*

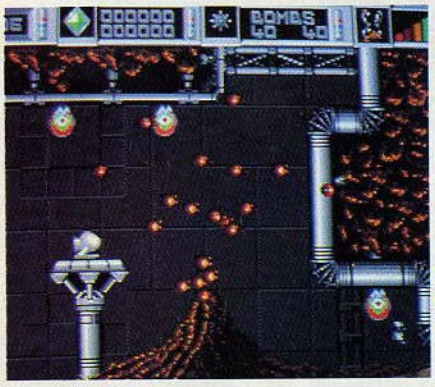
L'ACTION - SIMULATION
AIRBORNE
RANGER
RANGER
DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64 ATARI ST
AMSTRAD CPC
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

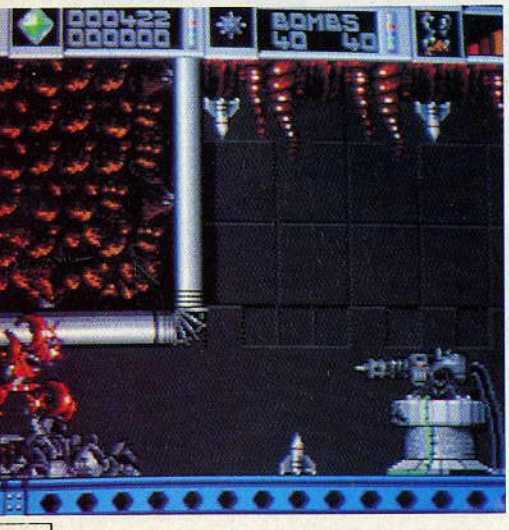
CYBERNOID 2



One more time

L'auteur de ce soft s'apelle Rafaël Cecco. Ça ne vous interpelle pas quelque part au niveau du vécu, ce nom ? Bon, allez, je vous aide, il bosse pour Hewson et il est l'auteur d'*Exolon* et de *Cybernoïd*, premier du nom. Déjà, je vois que ça vous plait. Ben, ce mec quand il a un CPC entre les pattes, il ne le lâche qu'après avoir pondu un petit chef-d'œuvre de programmation. Cybernoid 2 est le digne successeur de son prédécesseur (arf, arf). Vous dirigez un petit vaisseau spatial dans un dédale de couloirs aussi mal fréquentés que le Bronx à quatre heures du mat'. Les graphismes sont en mode 0 et en 16 couleurs et quels graphismes ! La bande sonore qui vous accompagne durant tout le jeu est une composition originale et sur trois voies. Les effets spéciaux sont tout simplement ahurissants et sont la trade-marque de Rafaël Cecco. Rappelons qu'à l'instar du premier Cybernoïd, votre vaisseau est équipé d'un canon-laser et qu'un système d'options permet d'utiliser diverses... options qui se sélectionnent avec les chiffres du clavier. Ainsi, en appuyant sur les touches 1 à 8, vous pouvez obtenir un bouclier énergétique pendant quelques secondes, détruire tout ce qui se trouve à l'écran avec une super-bombe, envoyer des "seekers" à têtes chercheuses ou poser des mines à retardement, etc. Cybernoïd 2 est une vraie réussite et exploite très bien les possibilités de nos déjà vieux CPC, c'est un achat obligatoire pour tous les passionnés de jeux d'action et de Rafaël Cecco.





Disquette Hewson pour Amstrad CPC.

A.J.

SUPERSPORTS

Ne perdez pas votre pantathlon

Depuis que les simulations sportives ont crevé les records de vente, on en voit fleurir une par semaine. Après tout, si ces jeux sont de qualité, ouaille note ? Dans ce Gremlin product pour Amstrad, il vous sera demandé de faire votre maximum sur cinq épreuves.

Le tir : canarder des cibles classiques, des silhouettes, des chats(!), bref tout ce qui bouge dans une petite ruelle sordide qui ressemble plus à un coupe-gorge qu'au Parc des Princes !

Le plongeon : effectuer le plus de figures pos-

sibles en choisissant votre hauteur de plongeon, et visez bien le bassin !

Le bris d'ardoises : puisque vous avez arrêté de fumer, passez vos nerfs sur des tuiles que tiennent deux maîtres karatékas et détruisez-les en sauts chassés, coups de latte et fourchettes entre les yeux ! (des tuiles, pas des maîtres !)

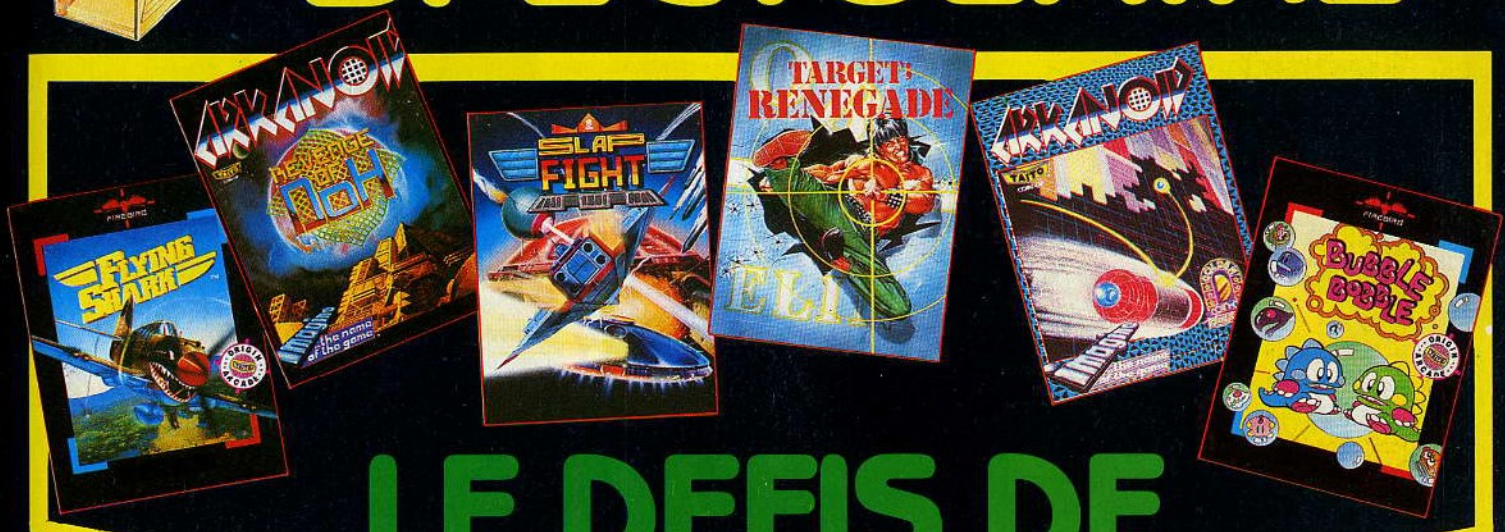
L'arbalète : visez vite et juste, comptez avec le vent et rappellez-vous que: X = 1/2 Ct2 + Vot + Xo, vous donne la distance parcourue en fonction du temps ...

Le parcours sous-marin : effectuer le parcours en un minimum de temps en passant à travers des pneus et en ramassant des pièces d'or, tout en évitant les poissons voraces, les méduses et les mines ! Pas dangereuse, l'épreuve olympique... Les réalisations sont tout à fait convenables et les trois premières épreuves se révèlent être les plus intéressantes. Vous pourrez vous muscler à quatre avec ce très sympathique soft aux bons graphismes et à l'humour goguenard. En piste !

Cassette ou disquette Gremlin pour CPC.

Alain Picguème.

SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE TAITO®

COIN-OP

© TAITO CORP. 1986.
ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZAMO, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."

© TAITO CORP. 1987
SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.

© TAITO CORP. 1988
TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."

© TAITO CORP. 1987
ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.

© TAITO CORP. 1987
FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito.

Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations surmer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarés des jeux d'arcade.

Imagine ...the name of the game®

AMSTRAD

© TAITO CORP.
BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

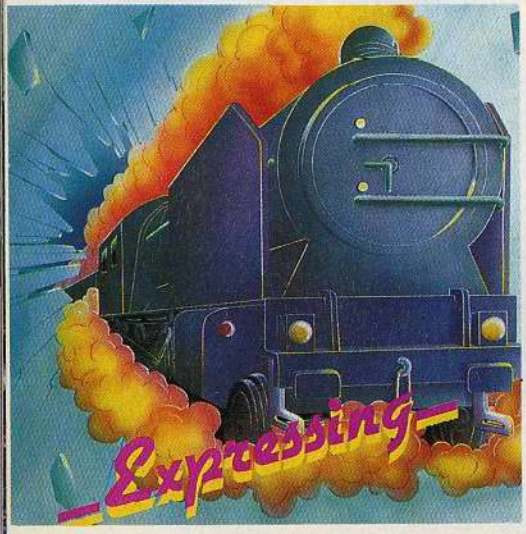
Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh). Ramassez au passage bonus et armes des vilées tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

EXPRESSING

Un train d'enfer

L'express est en partance, et décidément les chemins de fer ne sont plus ce qu'ils étaient. Les voies sont pleines de wagons abandonnés, mais, heureusement, le T.G.V. dont vous avez la charge a enfin été sérieusement équipé, puisqu'il possède des missiles. Le but n'est donc pas de faire dans la dentelle, mais de respecter les horaires, en se faisant de la place aux heures d'affluence. D'autant qu'un affreux, derrière nous, aurait tendance à appliquer la même philosophie définitive. Le train, un peu comme ceux qui ne veulent pas que l'on tire leur signal d'alarme, refuse de ralentir. Seule solution, choisir son chemin avant les aiguillages sur un plan général,



qui est petit et pas clair (sabotage ?). On fonce donc, et c'est lassant. Le graphisme est plutôt triste, et l'animation grossière. Le tir des missiles, en quantité limitée d'ailleurs, est assez fantaisiste, et dans l'ensemble, on ne criera pas au miracle. Disons que les motivations pour y jouer sont plutôt pauvres, et les arguments me manquent pour vous faire courir chez le marchand. Tout juste à recommander aux passionnés de la vie du rail, mais franchement pas terrible sur le marché des 16 bits.

Disquette Prestasoft pour ST

E.L

QUADRALIEN

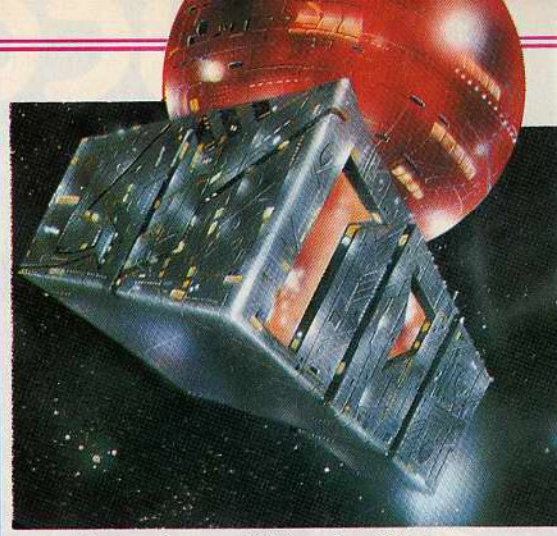
Contaminé de partout

La situation est sérieuse et fort désespérée : les aliens n'ont fait ni une ni quatre pour envahir le satellite nucléaire Astra dans l'orbite de Margarine et la sinistre grosse maman alien s'est réfugiée dans le cœur même du réacteur, histoire de faire monter la température et emmerder tout l'univers...

C'est pas grave, ça risque simplement de faire tout sauter, histoire de vérifier si l'hypothèse du Big Bang ne serait après tout qu'un léger pet de libellule.

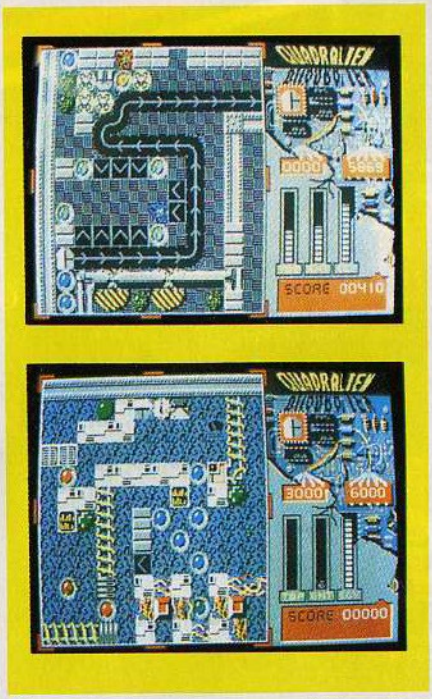
Heureusement, vous avez été requis, vous, technicien de surface hors pair, accompagné de six robots aux multiples talents pour refroidir le réacteur, décontaminer tout le satellite et débarrasser celui-ci de tous ces quadrenvahisseurs pique-assiettes indésirables. Pas question de pénétrer personnellement dans ces lieux hautement labyrinthiques et radioactifs. Vous choisirez deux droïdes parmi Jack, Scooter, Martina (dont le nom patronymique est Chernobot !), Rambot (qui tire sur tout ce qui ne bougera plus jamais), Spud ou Barney. Chacun d'eux a des capacités différentes qu'il faudra utiliser avec discernement. Leurs caractéristiques sont accessibles grâce au menu "status" qui, ô miracle linguistique, se trouve être en vrai bon français.

Le premier niveau se compose de six salles de plus en plus difficiles à décontaminer. On



trouve de tout dans ce dédale : des déchets empoisonnés, des champs de force, des tonneaux de refroidissement à jeter dans des goulottes (conduits), des cellules d'énergie, des consoles d'informations donnant le plan des endroits radioactifs et autres renseignements utiles, des quadrœufs irradiés d'aliens, des interrupteurs et des pièges mortels.

Après m'être pris la tête pendant quelques siècles, j'ai commencé à prendre goût à ce parcours complexe qui allie arcade et réflexion. D'autant que les menus informatifs sont assez clairs, nombreux et bien écrits. Vous aurez 19 salles différentes à décontaminer sur quatre niveaux. Pas de la tarte au saindoux ! Soyez astucieux, choisissez vos robots avec soin, n'hésitez pas, comme les sous vêtements, à en changer souvent. Ne gaspillez pas leur énergie, et arrivez en pleine forme au dernier niveau où Big Mother is waiting for you. Bonne chasse !



Disquette Logotron pour ST, existe aussi sur Amiga.

Alien Venture

4 STARS COMPILATION, ÇA ASSURE!

Chez Telcok, on est çacom, on vous a aif une super pilecon avec une sélec de super jeux qui cartonnent sur toutes machines disk et K7... Et pour parfaire votre éducation, le must des logiciels d'anglais.

3 JEUX + 1 EDUCATIF

AMSTRAD *: Enigme à Oxford - Alpha Jet
Dakar moto - Défi au tarot.

THOMSON *: Dakar 4x4 - Enigme à Oxford-
Dakar moto - Challenge.

ATARI *: Enigme à Oxford - Challenge
Spacesport - Skyblaster.

COKTEL VISION

COKTEL VISION 25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
tél. (16 1) 46 04 70 85

AMIGA *: Skyblaster - Spacesport
Enigme à Oxford - Blueberry.

COMP PC *: Challenge - Enigme à Oxford
Blueberry - Dakar 4x4.

* Ces titres sont susceptibles d'être modifiés.

Demande de catalogue: joindre 2 timbres à 2.20F

FRANK BRUNO'S BIG BOX

La nouvelle façon de lire

Pour ceux qui regrettent que le "budget" se fasse rare voire inexistant, voici dix titres proposés en cassette ou disquette par Elite. Frank Bruno's Boxing est l'un des premiers softs qui m'ait fait vibrer sur CPC. Faut dire qu'à cette époque héroïque, il n'y avait pas grand chose à croquer et que j'avais même pas encore l'électricité. **Battleships,** une bataille navale au hasard, m'a occupé environ quinze secondes, le temps de changer de disquette pour charger **Scooy-Doo**. Bof, dirais-je moi. D'accord, on change encore et on met un casse-briques, **Batty**, dont le seul tort est d'être... un casse-briques. C'est jouable et pas trop mal fait, mais faut pas décloner, *Arkanoïd* existe et reste de loin le meilleur. **AirWolf**, un jeu de tableaux et d'adresse, qui personnellement ne m'a jamais interpellé quelque part, pourra faire patienter pour mettre **1942**, un 32 tableaux de dégommage d'avions un peu pâlot par rapport à *Flying Shark*. **Saboteur**, par contre.

est un arcade-aventure assez agréable. Restent les trois derniers, trois coins'up qui pourront justifier une acquisition : **Commando**, de l'action pure et dure sur une musique d'enfer, **Bomb Jack**, un Mickey volant qui ratisse des bombes tant qu'il peut et **Ghosts'n Goblins**, une arcade qui demeure une très agréable conversion.

Si vous voulez mon avis, Il y a quelques bonnes choses dans tout cela, mais aussi des vieilleries qui sentent quasiment le décomposé ! Ceux qui ont faim trouveront de quoi se nourrir, quant à moi je préfère le plat unique qu'on choisit avec soin et délectation. Miam !

Cassette/disquette Elite pour CPC.

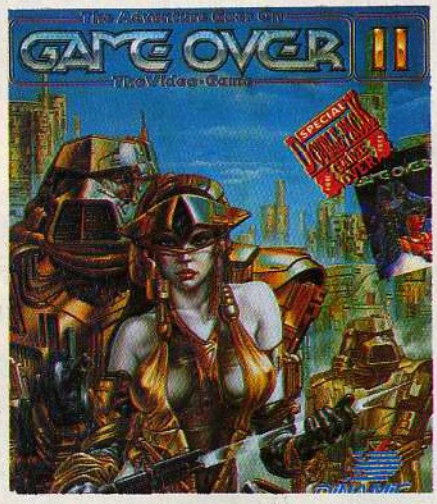
GAME OVER 2

Allons enfants de la poitriine

C'est Zythoun, qu'est d'là-bas dis, qui m'a soufflé le sous-tifs, euh..., le sous-titre ! Il disait, comme ça, qu'il aimerait bien finir soutien de famille de la p'tite orpheline de la couv. ou à la rigueur bretelle de tee-shirt pour la pauvre enfant. Vu le poster qui la détaille en grand à l'intérieur de la boite, c'est qu'elle doit en user des tee-shirts , la p'tite gamine... Tiens, pour l'Amstrad, ils ont même mis *Game Over 1* sur une des faces en prime, avec bien sûr un rappel de la couv où la charmante enfant montrait que malgré ses arguments de poids, elle gardait le sens de l'équilibre...

Première constatation : les deux versions sont très similaires et les résultats sur l'Amstrad sont tout à faits étonnants. Ça tac, ça poum, ça tac poum, en deux mots, ça destroy, aussi bien sur ST que sur CPC. On n'ira pas dire que

c'est d'une originalité folle mais l'animation est bien faite, les monstres sont bien dessinés et la première partie est suffisamment difficile pour que les marchands de lunettes noires se réjouissent déjà à l'idée de la sortie du soft. Quatre phases dans la première partie et six niveaux dans la seconde, dont le redoutable passage du lac intérieur. Pour les feignasses et les dégonflés qui voudraient passer directos au deuxième jeu, j'indique les codes d'accès : 8418* et 1142*. Respectivement pour le CPC et le ST à moins que ce ne soit l'inverse, pfff ! Allez savoir... L'étoile ? Quoi l'étoile ?



Vous voulez peut-être aussi le numéro de téléphone de la gamine, en plus... Comme dit Zythoun : "Ça, JAMAIS !".

Disquette Dinamic pour ST ou CPC.

Alain Doudounes.

LA GUERRE DES ETOILES
LE RETOUR DU JEDI
UBI Soft
ET
DOMARK
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00
Disponible sur :
- Atari ST
- PC
- Amiga
- C 64 C
- C 64 D
- Amstrad C
- Amstrad D
- Spectrum C
- Spectrum D
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

FOXX FIGHTS BACK

Un chasseur sachant chasser

On se croirait dans un cartoon de Tex Avery. Il y a des chiens de chasse, des chasseurs,un renard, des poules, des poussins, des lapins, des balles et des bombes. Le mélange est détonnant, toutes les conditions sont réunies pour une grande partie de rigolade. La seule ombre au tableau (de chasse) est que vous êtes le renard. Tout commence par un paisible matin de prin-

temps, votre rousse amie renarde vous envoie faire des courses : saussisses, pommes, tartes et autres gourmandises. Vous quittez votre terrier armé comme toujours de votre vieux revolver (les campagnes sont si mal fréquentées de nos jours). A peine avez-vous mis le museau dehors qu'une meute de chiens de chasse vient vous présenter ses salutations matinales. Poli comme vous l'êtes, vous vous empressez d'en descendre un maximum car

ces corniauds sont eux aussi armés comme Rambo. Les renforts canins arrivent en moto, les chasseurs à cheval et les poules à pied. Alors que les premiers vous épuisent, les dernières, si vous vous les tapez, vous remontent le moral. Celui-çi se mesure d'ailleurs à la longueur de votre langue plus ou moins pendante. Pour vous aider à en finir avec vos adversaires, vous trouverez de nouvelles armes plus puissantes et des terriers qui faciliteront votre retour.

Si le principe du jeu n'est pas nouveau, le scénario, par contre, est super original. Foxx fights back est un jeu qui plaira à tout ceux qui aiment autant les poules que les chasseurs.

Disquette/cassette IMAGE WORKS pour CBM 64

M.S.

SOLDIER OF FORTUNE

Aventure, ascendant arcade

Le croirez-vous si je vous le dis, le vilain sorcier Krillys a modifié la forme originale de la source de puissance zodiaquale (mais oui, celle-là même qui régit l'equilibre de notre monde). "Mais je m'en bats le joystick" me répondrez-vous, pour peu que vous me lisiez et qu'on ne vous ait même pas présenté ce sorcier au mariage de votre belle-sœur. L'important pour un "soldier of fortune" (mercenaire, en V.F.) de votre trempe n'est pas de savoir pourquoi mais qui, où, et comment l'on tue.

Votre mission, si vous l'acceptez, vous conduira à travers de nombreux tableaux tous peuplés de monstres à haute teneur magique. Armé de la dernière arme à la mode du pays des chaudrons magiques, l'étoile qui dégomme, vous devez massacrer ces créatures et récupérer leur fantôme-citrouille le plus tôt possible, afin de gagner un maximum de brouzoufs. Avec ces brouzoufs, vous pourrez acheter plein de gadgets magiques : boucliers, armes, rouleaux et parchemins magiques, même des vies suplémentaires si vous en avez les moyens.

Le but du jeu n'est pas clairement énnoncé dans la notice, peut être est-ce simplement de survivre, chose qui devrait s'avérer plus simple à deux puisque il est possible de "soldieroffortuner" avec un copain.

Soldier of fortune est un jeu d'aventure très orienté arcade-jeu de tableaux, bien réalisé comme toujours chez Firebird. Mercenaires en herbe, à vos joysticks !

Disquette/cassette FIREBIRD pour CBM 64

M.S.

COMPANIONS

Encore des E.T. pour mes lasers !

Alerte générale, les extra-terrestres sont à nouveau là, votre chasseur vous attend, nettoyez-moi tout ça. Voilà en gros votre mission, rien de bien neuf, il faut détruire tout ce qui bouge. Le plus, c'est le ravitaillement en vol (en piratant l'énergie, nécessaire pour l'armement, la défense et la propulsion) mais aussi la razzia de radium chez l'ennemi pour vous doter d'un super laser. De multiples obstacles vous barrent la route, mobiles ou fixes, ils ne se reconstruisent que lentement. Bravo, par contre, à la gestion des munitions ou de l'énergie, qui ne fait pas de votre vaisseau un combattant inépuisable.

La présentation est super, avec des vues éclatées du vaisseau pour expliquer comment il fonctionne. Le jeu, d'un abord trop classique et qui ne semble d'abord qu'un avatar supplémentaire, réserve des surprises et un bon niveau de difficulté, sans être aucunement rebutant. Il semble donc que ce shoot 'm up puisse séduire ceux que la performance dans les scrollings fatigue, la vitesse n'étant pas ici l'argument ou le moyen de vous faire perdre. C'est un soft dans la bonne moyenne, pas de quoi tomber des nues, mais pas non plus de quoi crier à l'escroquerie.

Disquette pour Atari ST **E.L**

GALACTIC

conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?

TITUS

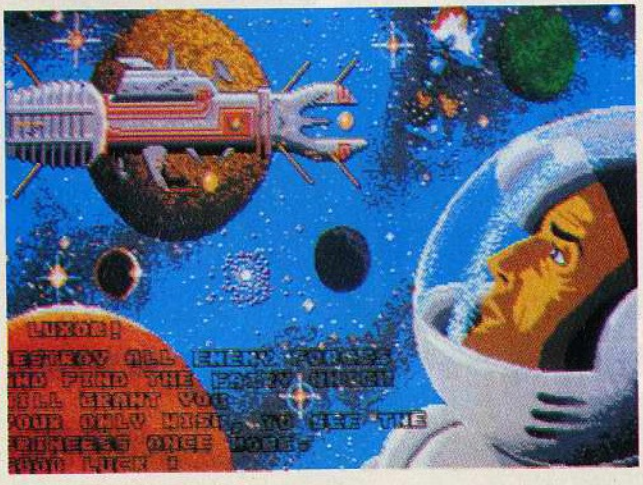
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

LUXOR

Vite !

D'abord, on me file la disquette que je boote sur mon ST. Très correcte, l'image du début, et convenable la présentation. Ensuite, je serais une espèce de Valérian qu'aurait comme seul souhait de revoir encore sa Normandie, euh..., sa princesse et un vaisseau spatial avec un tas de sifflements me dépose sur une inhospitalière planète, encore une, et ça tire partout et dans le tas, vu que c'est plein d'aliens mitrailleurs et je joue destroy le coup avec une arme spéciale chopée au vol et tiens, déjà ? c'est la deuxième planète, comme le temps passe et ça recommence itou en légèrement plus méchant, pas trop, je me retrouve vite à la quatrième, ta gueule c'est moi qui raconte, et the end, j'ai l'image de ma princesse en justaucorps échancré qu'aurait dû mal à contenir des surplus mamellaires. Longue phrase, n'est-il pas ?

Certainement plus que le jeu - une version bridée ?- qui m'a résisté quatre minutes chrono, je le jure, je crache par terre, si je mens je vais en enfer. Là-bas, au moins, ça risque d'être plus long...



GRAPHITI MAN

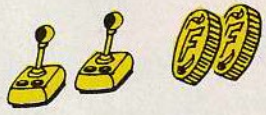
La poubelle de tout le quartier

Parfois, un logiciel raté ne l'est pas complètement : la musique, l'animation ou le scénario sauve l'ensemble du désastre. Parfois non. Prenons **Graphiti Man**, par exemple, un jeu d'arcade contre lequel je n'ai aucun a priori particulier, et essayons ensemble de lui trouver des qualités : la musique ? Certaines montres à cristaux liquides ou calculatrices de poche jouent un morceau, par exemple le jour d'un aniversaire. C'est charmant parce que ça tient dans la poche et que l'on est toujours étonné par l'exploit technique. Là non, d'autant que l'Atari déforme les poches et que ça ne joue pas les jours d'anniversaire. Enfin si, mais pas automatiquement. Les animations, elles sont comment les animations ? Soit. Saccadés ET leeentes. Les plus optimistes d'entre vous attendent probablement que je dise du bien du scénario. C'est vrai qu'il est excellent : le joueur incarne un jeune branchos qui se déplace dans une ville en courant. Pour une fois, les sempiternels vilains martiens ont fait place à une catégorie d'ennemis nettement plus urbanisée. Le but du jeu est d'éviter les fâcheux en question : skins en patin à roulettes, keufs, pépés flingueurs et mégères aussi lestes à lancer les pots de fleurs sur notre pauvre héros que l'inspecteur Harry à flinguer un Dalton local. Ah oui, c'est vraiment un scénario plein d'imagination. Dommage qu'il soit pompé intégralement sur **Bozo Night Out**, un jeu sorti il y a deux ou trois ans sur Commodore 64 (il fallait éviter des skins, des keufs, des grand-mères et des putes). Quant à la présentation générale, il ne faut pas compter sur elle pour sauver l'ensemble. Ça ressemble à Marche à l'Ombre en couleur, tout en réussissant à être plus moche. Que le préfet Poubelle, inventeur du réceptacle du même nom, soit sanctifié !

Disquette Rainbow Arts pour Atari S T

C.B.

WAR HELI



Laisse bomber !

Annonçons tout de suite la douleur : c'est un "dégomme-moi-ça-tout-de-suite-je-crois-que-ça-respire-encore", dans le style Apocalypse Galop ou votre monture est un gros hélico bombant et crachant la désolation. En appuyant sur F1, vous aurez un scrolling vertical de tout l'écran, bien doux et bien glisse, qui vous fera apprécier les gros sprites des tanks, des orgues de Staline, des vedettes lance-missiles et des voitures de la Croix-Rouge. "Bon dieu, chef, pourquoi descendre les ambulances ? J'en sais rien, p'tit, c'est les ordres...". Sur le quart droit de l'écran, un panneau d'information vous renseigne sur les bombes que vous transportez, et surtout sur votre progression. Si jamais vous chopez une bastos dans le cigare, vous aurez droit à un retour scrollé rapide à la base départ du niveau. Très énervant ! Si, je maintiens et j'affirme que cette petite trouvaille vous montrant le chemin parcouru avant que ce "son of bitch" d'en face vous fasse passer le goût du coca-menthe, est tellement crispant que j'en appelle encore une fois à vous, les p'tits gars, pour me trouver une bidouille de vies infinies afin de dépasser ce fichu quatrième niveau ! Allez, vous me casser vite fait ce Flying Shark, pas vraiment original mais joliment réalisé et ensuite fissa au rapport. Rompez !

Disquette Argonica pour ST.

Colonel O'Nel

Micro Programmes 5

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

LE SUPER PACKAGE

Tél. (1) 42 93 24 58

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F TTC

VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F TTC

GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

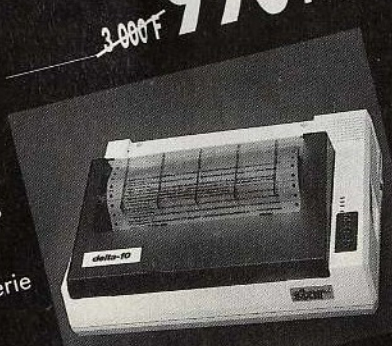
PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 000 F~~ **990 F TTC**

- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



IMPRIMANTE STAR RADIX 10

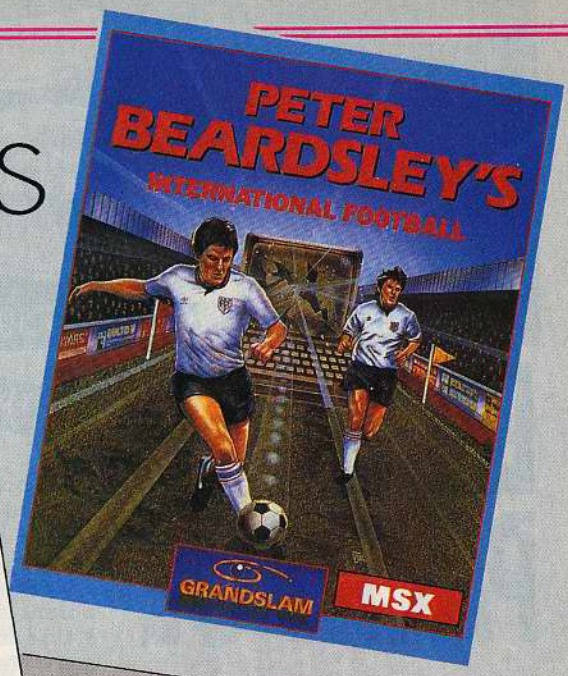
~~4 000 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série

Les imprimantes sont fournies sans cordon.

LES ADAPTATIONS

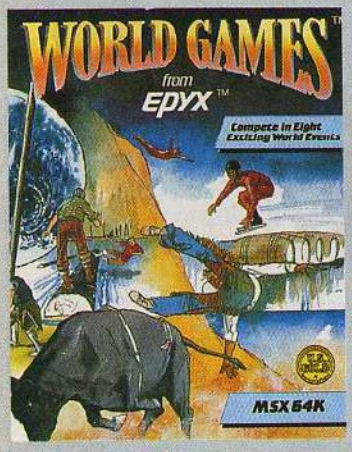
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL SUR MSX



Les logiciels de foot sont rares sur MSX. Les amateurs fêteront donc comme il se doit cette adaptation honnête, avec de vrais joueurs, dont les jambes et le tronc sont animés et assez réalistes. L'action pourrait être plus rapide, le scrolling plus moelleux, et les hurlements de la foule sont un peu naifs, mais bon, on s'amuse quand même, d'autant que la formule générale de jeu est bonne : un tournoi où vous n'êtes qu'une équipe parmi tant d'autres, gérées par l'ordinateur, et dans lequel vous devez atteindre, et gagner si possible, la finale, après une série épuisante de matchs éliminatoires au couteau ! Une simulation sérieuse et marrante.

Cassette GRANDSLAM

WORLD GAMES SUR MSX



Haltérophilie en Russie, saut de tonneaux en Allemagne, plongeon au Mexique, slalom en France, équilibre sur rondin au Canada, rodéo-taureau aux USA, soulevé d'arbres en Ecosse, sumo au Japon, voilà un tour du monde vraiment sportif ! Les meilleurs : le sumo, gras et savoureux, le saut de tonneaux, primaire et hilarant. Le plus faible : le slalom, on en a déjà vu 5000 ! Mais Epyx réussit toujours ses simulations de sport, et l'adaptation MSX est très bonne, égale en qualité à la version Amstrad. Et, comme d'habitude, la cassette est affreusement longue à charger...

Cassette Epyx

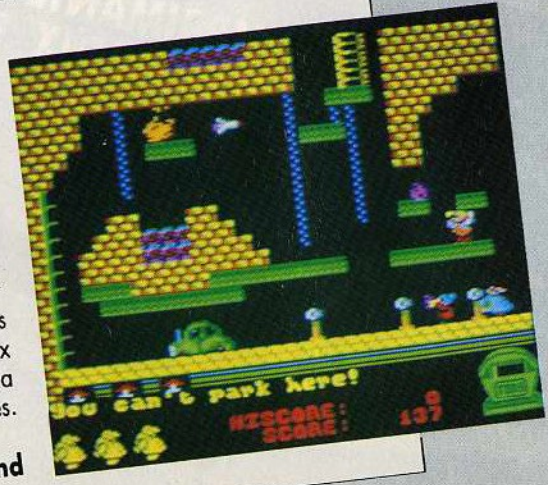
GAUNTLET SUR PC

Lequel choisirez-vous d'entre Thor le guerrier, Questor l'Elf, Merlin l'enchanteur et Thyra la Valkyrie ? Tous ont une puissance et des pouvoirs différents. Votre but : ramasser clefs, aliments, coffres, amulettes et autres objets sans pour autant succomber aux terribles dangers qui vous menacent (!).

Déjà ancien, Gauntlet réitère avec cette fois une très belle adaptation sur PC, le mode EGA peut être mis à contribution et deux joueurs sont autorisés. Une documentation en français accompagne le tout.

Disquette US Gold

CHUBBY CHRISTLE SUR CPC



Testé sur ST et Amiga le mois dernier, Chubby Christle arrive aujourd'hui sur CPC. Le soft est une sorte de remake de Jet Set Willy et de Manic Miner : jeu de plates-formes sympathique, avec des monstres à éviter et des bonus à ramasser. Chaque tableau nécessite une technique bien particulière. Si les versions 16 bits pouvaient être tentantes, c'est moins vrai pour la version CPC qui n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport aux ancêtres. Seule vraie nouveauté, la couleur et des animations marrantes. C'est maigre.

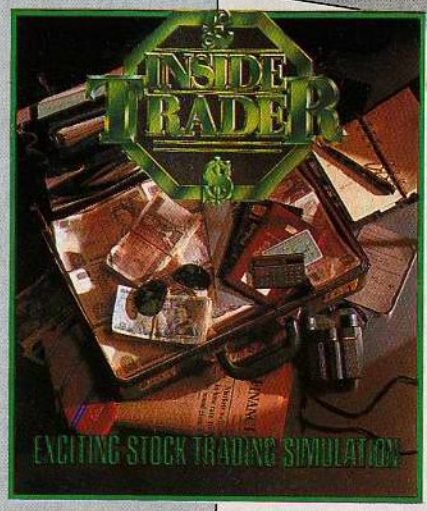
Cassette ou disquette Grand Slam Entertainment

FROZARDA SUR ST

Revoici le comte Frozarda sur nos micros. Après avoir consciencieusement hanté les CPC, il s'attaque résolument aux possesseurs de ST. Le scénario n'a pas changé d'un poil et reste toujours quelque peu poussiéreux, mais les graphismes ont repris un certain lustre. Remarquez, ils en avaient besoin. Quelques petites animations sont également au rendez-vous. Un jeu d'aventure très classique, à cent lieux des sommets de Magnetic Scrolls. Le premier à résoudre l'énigme gagnera un voyage en Transylvanie... Brrr. Si vous gagnez, pensez aux gousses d'ail et au crucifix...

3 disquettes MBC

INSIDE TRADER SUR PC



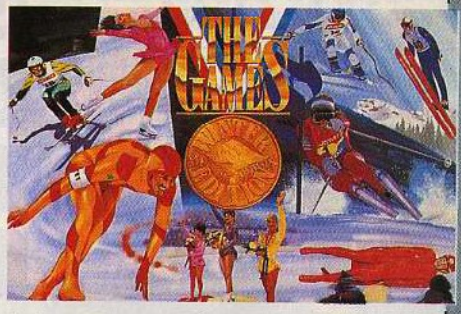
Vous êtes fou d'arcade, vous adorez dégommer monstres, vaisseaux et autres machines de guerres ultra-sophistiquées, alors laissez là cette lecture et passez au jeu suivant.

Inside Trader s'adresse aux "agents de change en herbe" désirant spéculer sans pour autant prendre de risques. Le logiciel n'utilise que le mode texte (en couleurs tout de même) et il faudra une bonne dose d'imagination pour apprécier. Certains aiment, d'autres...

Disquette Microprose

THE GAMES SUR AMSTRAD CPC

Sans broncher, Epyx continue sa collection de simulations sportives, d'autant que la période des Jeux Olympiques lui est toujours favorable... Voici donc sept épreuves hivernales, de la sempiternelle descente à l'habituel bobsleigh, en passant par le ski de fond, le patinage de vitesse, le saut à ski, le patinage artistique, et la descente acrobatique. C'est réalisé proprement mais sans génie.



Le jeu perd un peu de son charme à cause du graphisme Amstrad.

Disquette Epyx

TRIAD VOLUME 1 SUR ST

Triad est la réunion de trois des plus grands éditeurs anglais sur 16 bits : Rainbird, Mirrorsoft et Psygnosis. Voici la première compilation de cette collection, et quelle compilation ! **Starglider 1**, tout d'abord, ce qui ne nous rajeunit pas : ce fut un des tous premiers jeux sur ST. A l'époque, ce fut une véritable bombe. Aujourd'hui, bien du temps et des octets ont passé sous les joysticks (proverbe serbo-croate du 17ème siècle) et le choc n'est plus le même. Disons que c'est bien, sans plus. Vient ensuite **Defender of the Crown**, un Cinemaware absolument fabuleux, héroïc-fantasy et moyen-âge au programme. Les graphismes sont magnifiques. Bref, je vous le recommande chaudement. Ensuite, **Barbarian** de Psygnosis, qui, tout comme Defender of the Crown, est encore aujourd'hui l'un des meilleurs softs disponibles sur ST. Au total, si vous n'avez acheté votre ST que récemment, Triad est fait pour vous. Pour le prix d'un soft, vous en avez deux jeux extraordinaires et un jeu sympa : une bonne affaire comme on n'en voit pas tous les jours.

5 disquettes Triad

ROAD BLASTERS SUR CPC

Testé sur C64 il y a deux mois, Road Blasters CPC est une heureuse surprise. On aurait pu craindre une adaptation calamiteuse, comme c'est trop souvent le cas des jeux d'arcade, mais il n'en n'est rien. Le jeu reste rapide, prenant et sanglant. Toujours aussi dur à jouer, Road Blasters est un bon jeu de tir qui plaira à tous les fanas du joystick.

Cassette ou disquette US Gold

KENSEIDEN

Dansez sur la tête de Bouddha

Encore un nouveau jeu Sega, encore un jeu de combat où l'on ramasse des points d'énergie, encore un jeu de kung-fu ! Oui, mais Kenseiden est un peu spécial car il est traité à la manière d'un film, ce qui rehausse immédiatement son intérêt.

Vous allez donc parcourir le Japon à la recherche d'un Bouddha sacré et, en chemin, vous rencontrerez bien sûr un étonnant amalgame des méchants les plus teigneux et les plus coriaces que l'île du Soleil Levant ait jamais portés : crânes enflammés, oiseaux de proie, squelettes, scarabées, babouins, étrangleurs, araignées, chevaliers crachant du feu, j'en passe et des meilleurs !

Vous êtes armé d'un sabre, vous pouvez vous agenouiller et vous baisser et vous retourner rapidement. Chaque niveau se termine sur un obstacle qui garde l'entrée du niveau supérieur, il peut prendre la forme d'une roue de charrette qui vous lance des boules de feu, tout en se déplaçant sur l'écran. Il faudra lui donner un coup d'épée au moment approprié.

La musique est très répétitive et porte un peu sur les nerfs, mais les graphismes sont agréables et variés. Le contrôle du personnage demande une certaine accoutumance et faire le tour du jeu n'est pas à la portée du premier joystickeur venu. Mais quand on arrive à la statue, on peut sauter sur la tête de Bouddha, ce qui, vous en conviendrez, est une belle récompense...

Cartouche Sega

T.T.

GALAGA 88

Un grand classique revisité en beauté

Galaga est un des quatre grands classiques Namco, avec Galaxian, Pac-Man et Bosconian. Ces jeux furent, pendant de longues années, les grands musts des salles d'arcades. Ils rapportèrent des fortunes. Le copyright de Galaxian, par exemple, date de 1979 et ce jeu est encore présent dans de nombreuses salles ! Ses effets sonores sont l'incontournable bruit de fond de toute salle de jeux digne de ce nom. Quel autre titre, à part Pac-Man, peut prétendre à une aussi longue longévité ? Quand on pense que certains jeux, par exemple sur Amstrad CPC, ne se vendent vraiment que pendant deux ou trois semaines...

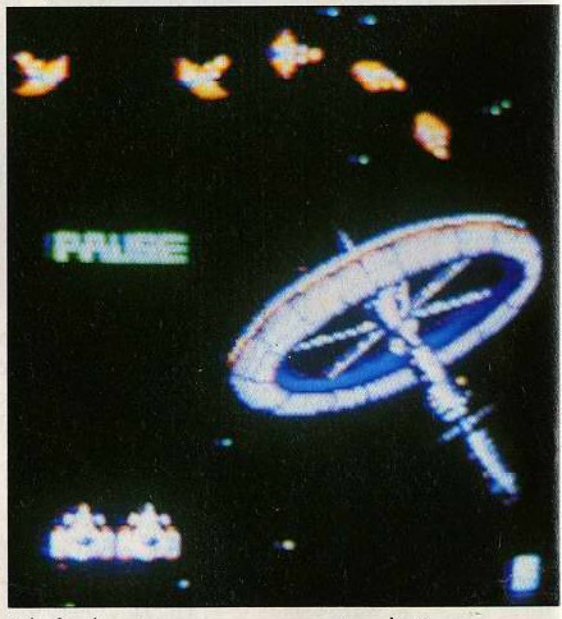
Galaga est né en 81, deux ans après Galaxian dont il en reprenait l'essentiel, mais en beaucoup plus sophistiqué avec, notamment, la capture de votre vaisseau par un rayon en faisceau qui permet, après récupération, d'avoir deux vaisseaux joints et donc un tir doublé.

Dans Galaga 88, vous pouvez, dès le début, choisir cette option si difficile à obtenir dans l'ancienne version.

En sept années, les jeux vidéo ont énormément progressé et, bien entendu, Galaga 88 a été rénové de fond en comble. Les décors et les arrière-plans n'ont rien à voir avec la version originale et ont été soignés sans que, pour autant, l'action ait à en pâtir. On y découvre, en effet, des stations spatiales, des villes galactiques, des astéroïds et de splendides explosions genre feu d'artifice. Les innombrables aliens sont évidemment au rendez-vous, mais ils sont souvent accompagnés par des vaisseaux-mères. Il y a aussi d'énormes nuages de plasma qui seront détruits par votre tir et des aliens métalliques. D'autres aliens se mettront à grossir lorsqu'ils seront touchés, devenant quatre fois plus grands, en forme de bulles !

Vous pourrez également vous transporter dans différentes parties de la galaxie, si vous avez pris soin de récolter des bonus bleus, présents sur certains aliens ou sur des rochers.

Les aliens "normaux" arrivent sur vous en piqué et essaient de vous capturer dans leurs larges faisceaux. Il y a des séquences de "ballet galactique" avec les aliens qui se mettent à virevolter au-dessus de vous dans des danses ésotériques qui, au début, vous laisseront pantois.



A la fin de votre parcours, une carte galactique vous montrera jusqu'où vous êtes parvenu et vous indiquera le nombre d'ennemis abattus.

Galaga 88 n'a pas fait un malheur dans les salles d'arcades mais, sur le PC Engine, c'est un jeu qui donne très fort, la musique est infernale et les tireurs invétérés apprécieront en professionnels. Cette nouvelle mouture ne fait pas mentir le dicton : c'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe...

Carte Namco pour le PC Engine

T.T./J.-M.B.

SUPER PROMO NOËL

1 console SEGA neuve
+
4 JEUX au CHOIX
(occasions)
1 500 F

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

GÉNIAL !

OFFREZ-VOUS UNE NOUVELLE CARTOUCHE de JEU SEGA ou NINTENDO POUR 100 FRANCS

Lorsqu'un jeu n'a plus de secret pour vous ou bien qu'il a cessé de vous plaire :
ÉCHANGEZ-LE contre un autre de même valeur pour **100 F** seulement (voir liste). Si vous souhaitez obtenir en échange un titre d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter aux 100 F le montant de la différence existant au tarif entre le jeu rendu et le titre souhaité.
(Boîte d'origine + notice exigées)

NINTENDO

CONSOLE LUXE (avec robot + pistolet + 2 jeux)	1 675 F
CONSOLE BASE (avec super Mario Bross)	990 F
PITSOLET	299 F
TAPIS "FAMILY FUN"	690 F

SÉRIE PISTOLET — 299 F

Wild Gunman, Duck Hunt, Hogan's Halley

199 F

Popeye, Donkey Kong, Donkey Kong III

249 F

Golf, Pro Wrestling, Slalom, Football, Tennis, Volley Ball, Kung Fu, Urban Champion, Balloon Fight, Clu-Clu Land, Pinball, Ice Climber

299 F

Exite Bike, Mach Rider, Super Mario, Wrecking Crew

NOUVEAUTÉS — 349 F

Kid Icarus, Metroid, Goonies II, Castlevania, Top Gun, Rad Racer, Gradius, R.C. Pro Am

395 F

The Legend Of Zelda

SEGA

CONSOLE + Hang On	990 F
PHASER + 3 jeux + Gangster Town	490 F
LUNETTES 3D	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

169 F

Bank Panic, My Hero, F-16 Fighter, Super Tennis, Ghost House, Teddy Boy, Spy vs Spy, Transbot

249 F

Action Fighter, Alex Kid, Astro Warrior, Aztec Advent., Black Belt, Choplifter, Enduro Racer, Fantasy Zone, Fantasy The Maze, Global Defense, Base Ball, Football, Basket Ball, Volley Ball, Great Golf, Kung-Fu Kid, Quartet, The Ninja, Soccer, Secret Command, Zillion, Wonder Boy, Zillion II, Out Run, Rocky, Space Harrier, Pinguin Land, Shangaï, Power Strike

299 F

After Burner, Alex Kid II, Alien Syndrom, Fantasy Zone II, Shinobi, Thunder Blade, Zaxxon 3D, Space Harrier 3D, Blade Eagle 3D, Maze Hunter 3D, Kenseiden

PHASER — 249 F

Shooting Gallery, Gangster Town, Rescue Mission, Missile Déf. 3D, Captain Phaser

L'OPÉRATION COUP DE POINTS CONTINUE !

- GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT
- ÉCHANGEZ VOS POINTS CONTRE DES JEUX

OPÉRATION REPRISE

NOUS REPRENONS JUSQU'A 300 FRANCS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE SEGA OU NINTENDO NEUVE

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Ville : .....
Code postal : .....
Signature :

BON DE COMMANDE

à retourner à 2010 Electronics - 71, rue du Cherche Midi - 75006 Paris

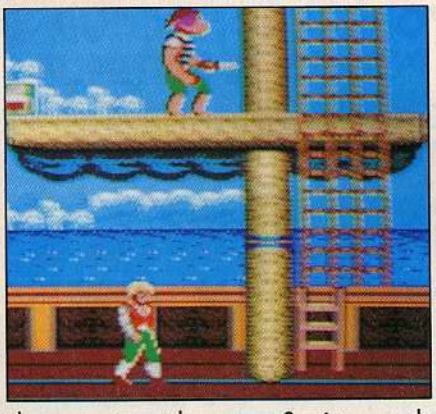
COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ÉCART
TITRE	.....	TITRE	.....
TITRE	.....	TITRE	.....
TITRE	.....	TITRE	.....
TITRE	.....	Forfait échange	.....
TITRE	.....	**TOTAL**	.....

Ci-joint mon règlement par : ☐ Chèque ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (+30 F)
☐ CB n° ..... Date d'expiration : .....

CAPTAIN SILVER

Les rois de la flibuste

Captain Silver est un jeu d'arcade-aventure, c'est à dire que vous devez faire progresser un personnage le plus loin possible dans de vastes lieux. Vous incarnez le capitain Silver, flibustier d'époque, et le promenez dans un scrolling horizontal fait de décors colorés etvariés. Les



choses vont rapidement se Segâter car de nombreuses personnes en veulent à votre peau. Pour vous défendre, vous utiliserez votre sabre d'abordage. Passons rapidement le premier niveau qui se situe dans un port. Le second niveau se passe sur un grand trois-mâts et est au moins trois fois plus vaste que le précédent. Vos ennemis seront de nombreux corsaires qui essaieront de vous frapper de taille et d'estoc, les plus intelligents préférant vous allumer à coup de pistolet. Mais qu'allait-il donc faire dans cette Segalère ? Eh bien, il doit récupérer des lettres disséminées ça et là pour former les mots CAPTAIN SILVER, affichés en haut de l'écran et se complétant au fur et à mesure de votre progression. L'obtention de toutes les lettres ne semble pas avoir d'incidence particulière sur le jeu si ce n'est quelques milliers de points de bonus. Après avoir vaincu le capitaine du Segalion, vous passez au troisième niveau et empochez une vie supplémentaire. Ça se passe sur une île où vous devrez faire attention aux autochtones et... aux noix de coco tombant des cocotiers (bin tiens !). Nous n'avons pas pu dépasser le quatrième niveau, situé dans une grotte où vous devrez faire preuve de dextérité pour sauter de plate-forme en ascenseur de pierre ! L'ensemble du jeu est riche et très coloré et surtout assez varié pour retenir l'attention des spécialistes du genre. Seul reproche dans certains niveaux, la musique repart à zéro à chaque changement de lieux et cela devient rapidement agaçant.

A la prochaine, bande de Segalopins !

Cartouche Sega

RAMBO 3

Enfin la version Sega !

Le film n'était pas encore sorti sur les écrans français que nous avions déjà reçu la cartouche ! Rambo, c'est un film que l'on va voir pour se détendre. Quand on a des envies de meurtres contre sa petite sœur, son chef de bureau, son prof d'histoire-géo ou son rédacteur en chef, on va se voir Rambo et on en ressort soulagé et serein (cui-cui). Mais parlons de la cartouche et décrivons tout de suite deux catégories de joueurs : les premiers ne possèdent pas le light-phaser Sega, n'étant probablement pas des fanas des jeux de tir ; les seconds, par contre, adorent ça et possèdent le light-phaser. Bin les premiers peuvent passer à l'article suivant car Rambo 3 est un jeu de tir bête et méchant et se joue uniquement avec le flingue qui se branche sur un port joystick de la console. Les seconds peuvent se réjouir, Rambo 3 est un authentique jeu de tir avec lequel ils vont pouvoir flinguer absolument tout ce qui bouge, et même ce qui ne bouge pas si ça peut les soulager. Les graphismes sont soignés et détaillés, colorés à souhait, même si c'est le vert kaki qui domine l'ensemble. L'action se passe sur divers niveaux de jeu et ressemble un peu à *Opération Wolf* (pour les connaisseurs). Les décors scrollent vers la gauche de l'écran pendant que des soldats sortent de tous côtés pour vous allumer. Mais le roi de la kalashnikov, c'est vous.

La présentation est spendide avec le beau Sylvestre vu de dos (quels muscles !) et trois poignards qui se dressent agressivement.

Ça démarre vite et fort dans un camp militaire truffé d'ennemis. Vous commencez chaque niveau avec 80 balles de fusil-mitrailleur, un obus de mortier et une grenade. Le tir au fusil-mitrailleur est jouissif à souhait car, en laissant l'index appuyé sur la gâchette, vous pouvez balayer l'écran et voir l'impact des projectiles. Malheureusement, vous pourrez aussi voir baisser votre niveau de munitions, ce qui nettement moins réjouissant... Vous utiliserez l'obus de mortier pour dégommer des adversaires éloignés et la grenade pour descendre l'hélicoptère qui apparaît de temps à autre. Attention aux otages qui traversent l'écran sans crier gare ou qui agitent la main pour se faire reconnaître ! Il est impératif de ne pas les tuer. Après le camp, vous vous retrouverez dans un village mexicain, puis dans des ruines et des hangars, avec toujours plus d'assaillants de plus en plus belliqueux.

Rambo 3 n'est pas un jeu facile, loin de là. Aucun gaspillage de munitions n'y est toléré et il faut, la plupart du temps, abattre les ennemis avant même qu'ils commencent à tirer (comme dans la réalité), faute de quoi votre niveau vital baisse rapidement et le fatidique "game over" s'inscrit sur l'écran. Mais la difficulté est, dans les jeux de tir, un ingrédient indispensable, afin d'éviter une rapide lassitude. Rambo 3 se classe d'emblée parmi les meilleurs jeux du genre, si ce n'est le meilleur, avec des graphismes superbes, une action trépidante et fort bien dosée et une foule de petits détails qui pimentent agréablement l'ensemble. Une très belle réussite, indispensable pour les possesseurs du light-phaser.

Cartouche Sega

J.-M.B.

CONCOURS MICRO NEWS

MICROÏDS

Micro News prend soin de ses lecteurs chéris : on s'est dit que vous n'aviez peut-être pas encore de chaîne hi-fi laser. Et comme les gens de Microïds ont eu la même idée, on a décidé de vous en offrir une ! Plutôt sympa, non ? Il y a quand même quelques formalités à remplir, notamment ces questions auxquelles il faut répondre.

QUESTIONS

1- Combien de roues comporte un **Quad** ?

2- Quel était le premier titre de Microïds mettant en scène un **Quad** ?

3- Quel est le slogan de **Iron Trackers** ?

4- Parmi ces véhicules, lequel ne rencontre t'on pas dans **Iron Trackers** : side-car, sous-marin, hélico, avion, delta-plane ou quad ?

(En cas d'ex-æquo, un tirage au sort désignera les gagnants).

LES LOTS !

1er prix :
Une chaine hi-fi, avec un meuble de rangement, deux enceintes, un tuner radio, une platine double cassette et un lecteur de compact disc !

Du 2ème au 7ème prix :
4 logiciels Microïds.

Du 8ème au 13ème prix :
3 logiciels Microïds.

Du 14ème au 25ème prix :
1 logiciel Microïds.

BULLETIN RÉPONSE A DÉCOUPER

RÉPONSES

1 .....
2 .....
.....
3 .....
.....
4 .....

Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom ..... Prénom .....

Age ..... Adresse .....

..... Ville .....

Code postal ..... Téléphone .....

Si je gagne un ou plusieurs logiciels Microïds, je choisis, dans l'ordre :

1 ..... 2 .....

3 ..... 4 .....

Marque de mon ordinateur : .....

A retourner à : Micro News - Concours Microïds
20, passage de la bonne graine - 75011 Paris

PUBLICITÉ

LANKHOR LAND

Lankhor

Nº 1

PUBLICITÉ

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, mais ça peut se négocier.

Après le succès retentissant du Manoir de Mortevielle sur ST, puis sur AMIGA (maintenant sur PC, CPC et parlant bien sûr !), Lankhor est aujourd'hui connu et reconnu entre tous par les passionnés de micro, hélas, pas encore assez par les autres (tant pis pour eux...).

IL ne faudrait pas croire que cette jeune société s'endorme sur ses lauriers puisqu'à l'heure où vous lirez ces lignes vous devriez trouver chez votre revendeur : **VROOM,** course (Arcade) de F1, tant attendue, si rapide qu'elle laisse loin derrière tous ses concurrents. Pis encore, ce jeu devrait même réveiller les guerriers Amigaïstes et Ataristes qui pourront désormais se battre avec leur machine favorite via un cordon, un minitel ou un modem sur un même terrain.

VROOM ST

Enfin bientôt, soyez patients, vous verrez sur le marché : **RAIDERS,** le jeu de bourse à s'en faire pâmer J.R. et Bernard Tapie réunis, **MECHANIC WARRIORS,** mélange d'arcade-aventure futuriste avec ses animations délirantes, et bien sûr **MAUPITI ISLAND,** la nouvelle enquête de Jérôme Lange.

Ceci dit, Lankhor a déjà commercialisé un nombre conséquent de logiciels qui, dans leurs domaines, sont autant innovateurs que le Manoir. Voici un court rappel pour les distraits, les amnésiques, les fauchés, bref, tous ceux qui ne les ont pas encore achetés... Notons que tous les softs Lankhor sont distribués par 16/32 Diffusion*.

RAIDERS

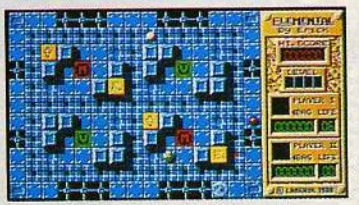
MECHANIC WARRIORS ST

MAUPITI ISLAND

Bref, **ELEMENTAL** est un concept qui réunit stratégie, arcade et réflexion.

Si vous pensez que la barre des 32 niveaux de jeu n'est pas assez haute (!) alors jouez à deux et simultanément pour découvrir de nouvelles règles, de nouvelles contraintes, bref un jeu tactiquement différent. Rien qu'avec son look et ses bruitages d'enfer, **ELEMENTAL** est déjà au top niveau du ST (avec le temps qu'on y a passé, il peut...). Aussi nous insistons sur le fait que ce jeu, malgré toutes ses richesses, est d'un emploi simplissime.

Enfin, si vous souhaitez un alibi culturel pour acheter ce soft, dites-vous qu'**ELEMENTAL** reprend à bon compte la philosophie Bachelardienne des quatre éléments la terre, l'eau, le feu et les joysticks à micro-switchs. Un autre alibi encore plus culturel ? **ELEMENTAL** a particulièrement intéressé la presse anglaise et allemande (ST Action et ASM).



ELEMENTAL ST (Le vent)

RODY & MASTICO. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter que vous ne sauriez déja ? On n'a jamais vu des critiques aussi bonnes pour un soft destiné aux plus jeunes. Vous remarquerez avec quel soin j'évite de dire « éducatif ». C'est que **RODY & MASTICO,** plus qu'un éducatif, est plutôt un jeu d'éveil pour les 4-8 ans, avec synthèse vocale, coloriage, narration et questions.

RODY est mignon, gai, frais : confidence pour confidence, j'ai beau avoir dépassé la tranche d'âge 4-8 ans depuis un certain nombre d'années, il m'arrive régulièrement de charger **RODY & MASTICO.** pour le plaisir... Et du coup je suis ravi de vous annoncer la sortie prochaine de **RODY 2 :** il revient... et il a faim !

RODY & MASTICO (L'étoile...)

KILLDOZERS est un jeu rentable : on en connaît, ça fait trois mois qu'ils y jouent et ils ne s'en lassent pas. **KILLDOZERS** est encore un soft qui innove puisqu'il mélange allègrement l'arcade et le jeu de rôle. Disons qu'il s'agit d'un « arcade de rôle » (je viens d'inventer le terme à l'instant).

C'est la première fois que dans un soft, on peut combattre des ennemis en ayant plusieurs techniques possibles :

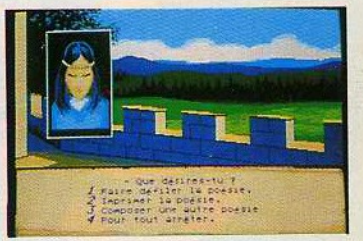
— les détruire complètement pour être peinards, par exemple (ça, c'est l'option simpliste, très en vogue dans les casernes) ;

KILLDOZERS ST (Niveau 2)

TROUBADOURS est un jeu d'aventure éducatif, poétique et musical, matiné d'arcade et agrémenté de synthèse vocale. Soulignons, là aussi, que le programme a été conçu en étroite collaboration entre une équipe d'instituteurs et des professionnels du jeu : une garantie de sérieux dans la pédagogie et de qualité dans le loisir !

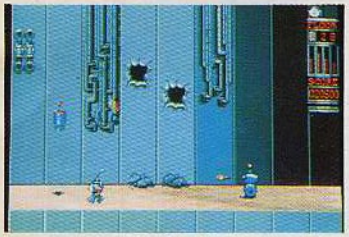
Des étapes permettent de progresser au travers d'une aventure complète. Elles développeront le sens poétique et musical, le vocabulaire et l'esprit de synthèse des enfants (jusqu'à 14 ans).

TROUBADOURS possède également une partie purement éducative au contenu pédagogique étudié où sont reprises les épreuves de l'histoire avec plusieurs niveaux de difficulté et encore plus de variété. Les illustrations ont vraiment été très soignées, quelque soit la machine. A la fin du parcours, un jeu d'arc...ade-réflexion étonnant vous attend. Pourquoi étonnant ? Parce qu'il aurait pu valoir un soft à lui tout seul (**TROUBADOURS** serait-il donc aussi le meilleur simulateur de tir à l'arc sur micro... ?).



TROUBADOURS ST (Viviane)

G.NIUS frappe avant tout par son look dessin animé, que ce soit pour ses graphismes, mignons et marrants, ses animations, fluides et rigolotes, ou encore pour ses bruitages, sophistiqués et détonnants. Un vrai dessin animé, quoi ! Les initiés apprécieront aussi la représentation du décor en perspective isométrique...



G.NIUS ST (Couloir)

G.NIUS ST

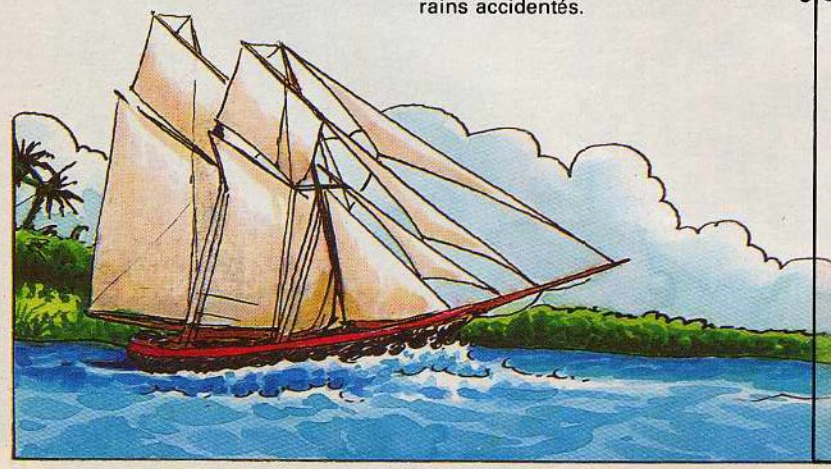
Vous jouez le rôle d'un petit robot (qui a dit : « Encore ? » : Lankhor !) dans un vaisseau en ruine. Au fur et à mesure du jeu, les murs s'effondrent, tout se détraque, bref, y'a pas intérêt à faire de vieux boulons dans le quartier. Pour passer un niveau (y'en a pour un moment avant de voir la fin du jeu, vu qu'ils sont nombreux), il faut « switcher » des blocs interrupteurs entièrement pompés sur Alien (le film). Dommage que l'illustrateur n'ait pas aussi pompé Sygournay Weather (la nana)...

Un soft vraiment accrochant dont on ne se lasse pas vite : il a un côté sympa, un look cartoon qu'on avait pas encore vu dans la micro.

ELEMENTAL est une idée originale basée sur les thèmes classiques du jeu vidéo : course poursuite, ennemis dans les coins, etc., mais avec cette différence que ses créateurs ont désormais un acquis culturel et ludique énorme. **ELEMENTAL** consiste en un parcours épique (et organisé : la tactique est capitale) pour échapper à différents assaillants.

ELEMENTAL ST (L'eau)

Tout en observant la logique de déplacement de ces derniers, récupérez les éléments avec lesquels vous devez assurer votre protection et votre progression au travers de terrains accidentés.



RODY & MASTICO (Chez le Pr Gobino)

A mi-chemin entre le livre parlant à colorier (encore un nom qu'on devrait déposer) et le jeu de réflexion **RODY** a séduit tous ceux qui l'ont vu, même les plus grands. Qui plus est, **RODY** se commande entièrement à la souris et il n'est pas nécessaire de savoir lire pour s'en servir.

Gage de qualité et de sérieux, **RODY** a été conçu par une institutrice et une équipe de créateurs de jeux : un ensemble qui a fait ses preuves, puisque **RODY** a été récompensé par le Tilt d'Or 88 du meilleur éducatif.

KILLDOZERS ST
(Unicom démasqué en fin de jeu)

— plus subtilement, on peut affaiblir un adversaire en lui piquant toute son énergie (vampiresque).

Une fois que l'on a commencé à jouer à **KILLDOZERS**, si l'on a pris les 20 secondes d'intense réflexion qui suffisent pour comprendre le jeu, on devient vite accroc. Les utilisateurs s'échangent leurs techniques de combat et dialoguent sur les intérêts de dessouder vite fait tel monstre ou de bloquer un autre dans un coin... En fait, **KILLDOZERS** est un « arcade de rôle » pour ceux qui en ont... derrière le joystick ! Et ça existe !

TROUBADOURS ST (Arc...ade)

Précisons enfin que la version ST, outre la synthèse vocale ajoutée, n'est pas une simple transposition de la version CPC, puisque les illustrations sonores et graphiques ont été entièrement retravaillées. On peut même dire qu'à ce jour, aucun logiciel pédagogique n'a atteint une telle qualité technique et artistique.

L.L.

* 16/32 DIFFUSION, 82, rue Curial, 75019 Paris - Tél. : 40.37.06.37.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

MN

à renvoyer à LANKHOR, 2, rue de la Gare, MILLEMONT
78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

NOM : .....

Prénom : .....

ADRESSE : ..... Tél : .....

Ci-joint ☐ Chèque bancaire ☐C.C.P. ☐ Mandat. * Autre nous consulter

TITRES	PRIX	QUANTITE	TOTAL
G.NIUS ST	199 F		
ELEMENTAL ST	199 F		
KILLDOZER ST	199 F		
TROUBADOURS ST	229 F		
TROUBADOURS CPC cassette	175 F		
TROUBADOURS CPC disquette	199 F		
RODY & MASTICO ST	175 F		
MANOIR ST	249 F		
MANOIR Amiga	249 F		
MANOIR CPC disquette	199 F		
MANOIR PC	249 F		
VROOM ST	199 F		

Signature :

Forfait frais de port + **10 F**

Total .....

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Il faut bien l'avouer, l'utilisateur forcené de jeux sur micro est souvent porté à une certaine rêverie. Heureusement, ce petit travers rajoute au pittoresque du personnage; c'est notamment le cas d'un journaliste de Micro News qui préfère garder l'anonymat. Il a écrit sa lettre au Père Noël et chargé prof ST de la transmettre.

Professeur ST : Alors mon petit gars ? On veut faire sa commande au Père Noël ?

Micro News : Voui... je me suis dis comme ça que prof ST, y doit connaître l'adresse de toutes les usines de jeux. Alors ce serait gentil s'il pouvait m'aider à écrire une lettre.

Professeur ST : OK mon gars. Si t'es sage, je pourrai même lui donner en main propre. Je t'écoute...

Micro News : Pour commencer, j'aimerais avoir des jeux sportifs. Enfin des simulations de sport, pour être plus précis.

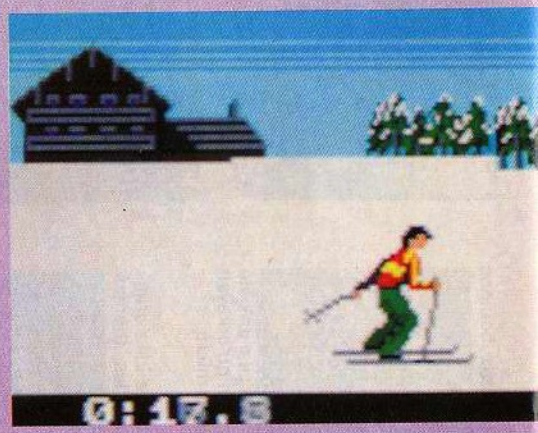
Professeur ST : Alors là, c'est tout simple : **Volley Ball Simulator** de **Reline**. Il commence par une musique digitalisée assez marrante, avec plein de bruitages. Je ne sais pas si c'est fait exprès, mais on a l'impression que la prise de son a été effectuée dans une salle de volley. Vous voyez, le genre d'ambiance avec réverbération très longue. Enfin je peux me tromper. En revanche, il est certain que le jeu est

Volley Ball Simulator ▲

assez intéressant, d'autant qu'un éditeur permet de, heu, d'éditer ses parties.

Micro News : Ouais, ça a l'air sympa, mais je ne pensais pas à ce type de logiciel. Je voyais plutôt le genre de jeu avec un maximum d'épreuves que l'on dispute dans l'espoir de contempler la foule ébahie du haut du podium pendant qu...

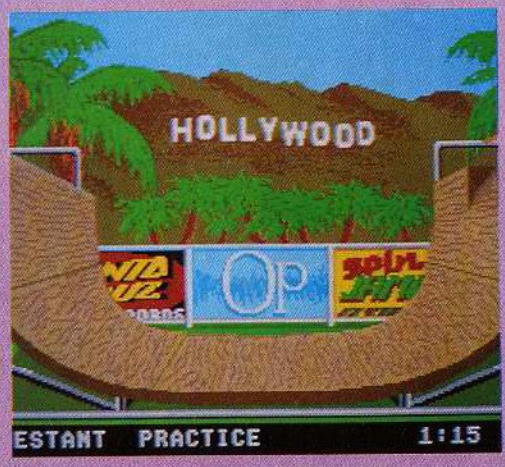
Professeur ST : Stop ! Plus un mot, j'ai compris. Je sors donc **California Games** et **The Games : Winter Edition** de **Epyx**, le spécialiste incontesté du genre. California Games est un cas intéressant, puisqu'il s'attache aux jeux un peu frimeurs mais complètement branchés, pratiqués du côté de Venice, en Californie. Bien entendu, ça commence par du skate board. Attention, pas celui qui se pratique dans la rue. Je parle du "vrai", du pur et dur qui se déroule sur une piste spécialisée en forme de banane. Dans le même genre, il y a le frisbee, vous savez, les machins ronds qui planent. Du reste, permettez-moi de vous éclairer sur l'éthymologie du mot et du jeu frisbee. A l'origine, l'engin n'était qu'un vulgaire moule à "pie" (tarte) de la boulangerie Frisbee and Son, que des étudiants se lançaient pour rigoler. Revenons à nos moutons, enfin à nos californiens branchés voulais-je dire. Bien entendu, on trouve aussi sur la disquette une épreuves de foot bag. En fait, c'est tout simple : vous prenez un adolescent moyen (mais bronzé), vous le mettez sur



The Games Winter ▲

une plage avec une balle de tennis, et vous assistez aux contorsions qu'il fait pour envoyer la balle en l'air et la renvoyer avec ses pieds. Ça n'use pas de piles et pendant ce temps ce petit con ne risque pas de se droguer, ce qui n'est déjà pas si mal. C'est très "fresh". Ceci dit, California Games reste assez agréable à jouer, bien que les graphismes soient plus proche du C64 que de l'Atari ST. Idem concernant **The Game : Winter Edition**, assez rigolo mais mal dessiné, ce qui est d'autant plus triste que les épreuves n'ont rien

▼ *California Games* ▼



The Games Winter

d'inédit (luge, saut, ski de fond, etc.).

Micro News : Tout cela n'a pas l'air extraordinaire, prof, mais j'aurais au moins appris quelque chose. D'ailleurs, je me demandais un truc : le lancer du marteau doit-il son origine à un facétieux forgeron ?

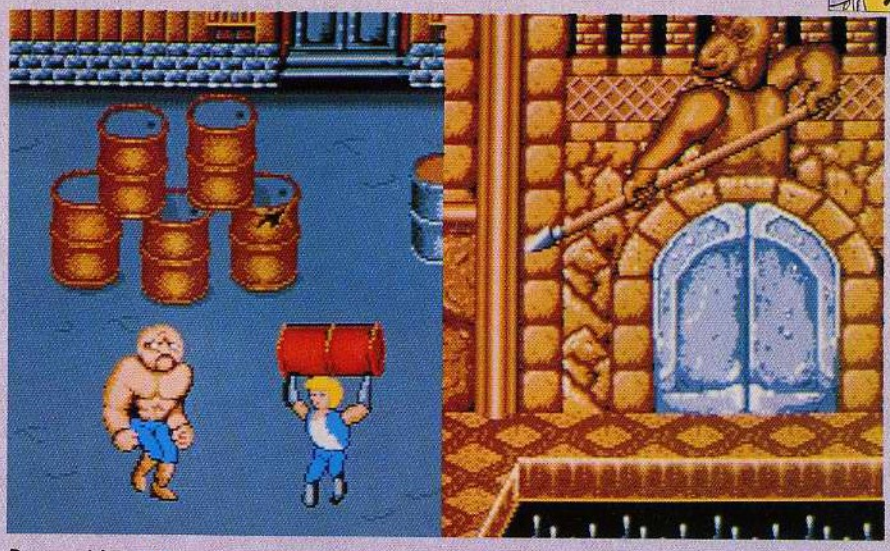
Professeur ST : Facile de se moquer de moi, n'empêche, l'histoire du frisbee est véridique. Ceci étant, parlons plutôt de **International Karaté Plus** de **Activision**. Certes, le genre n'est pas nouveau, mais le logiciel est une merveille. Dorénavant, les combats mettent le joueur en compétition à deux adversaires et l'ensemble du logiciel regorge de trouvailles, y compris d'humour. Ainsi, pendant que l'action se déroule au premier plan, une foule de choses amusantes se passe dans le fond du décor : les feuilles des arbres tombent, des poissons sautent de l'eau et on a même droit à la visite d'un Pac Man qui traverse l'écran en faisant gnap gnap

SDI ▲

avec sa bouche. C'est un très bon jeu rappelant (en mieux, ST oblige, *The Way of Exploding Fist*, sur C64) et, ce qui ne gâche rien, les bruitages digitalisés sont excellents. Bien entendu, deux joueurs peuvent s'affronter. Le plus difficile, dans l'histoire, est encore de brancher le second joystick.

Micro News : Activision semble faire un véritable retour en force, non ?

Professeur ST : Je veux mon neveu. Ainsi, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade Sega, **SDI**, elle aussi signée **Activision**, est un véritable plaisir. Pour les nouveaux venus, je rappelle qu'il s'agit d'un choute-zaimeupe mettant le joueur aux commandes d'un satellite équipé d'un canon laser. Chose peu courante, on joue en même temps à la souris et au joystick (souris pour diriger le tir



Dragon Ninja ▲

et bâton de joie pour diriger le satellite). Au niveau adaptation, pas de lézard : c'est presque identique à l'arcade. Bon point, le scrolling, bien que lent (on ne peut pas tout avoir) est parfait.

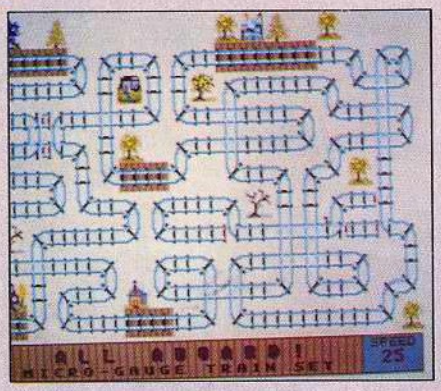
Micro News : Ben c'est pas mal tout ça, mais le Père Noël ne risque pas d'être chargé.

Professeur ST : Faudrait savoir : on me reproche de survoler les jeux sans les détailler. Mais puisque c'est comme ça, en voilà des jeux : **Lombard Rally**, de **Mandarin Software**, est une simulation de conduite de plus. Certes, la musique de présentation est digitalisée, mais dommage que les bruitages du jeu ne le soient pas et remplacés par un vague bzzz. La présentation en caméra subjective est une bonne chose (on voit la route à travers le pare-brise, avec le pilote en amorce : ses mains bougent en tournant le volant et son bras s'anime lorsqu'on change de vitesse). Sinon, c'est plus ou moins la routine (3D approximative et décor sautillant). Ça bouge tellement que je plains les vertèbres des pauvres pilotes (c'est lombaires rallye !). Micro News : Et qu'en est-il du mythique **Double Dragon** ?

Professeur ST : Il en est pas mal du tout. En fait, l'adaptation est parfaite. Simplement, ceux qui trouvaient le jeu d'arcade moche en 87, trouveront l'adaptation de **Melbourne House** aussi moche en 89. Les autres se régaleront et joueront pendant des heures à tuer des tonnes de méchants. Toujours dans les adaptations d'arcade célèbres, nous trouvons **Return of The Jedi**, de **Lucas Softs**. Ouille !

Ultimate Darts ▼

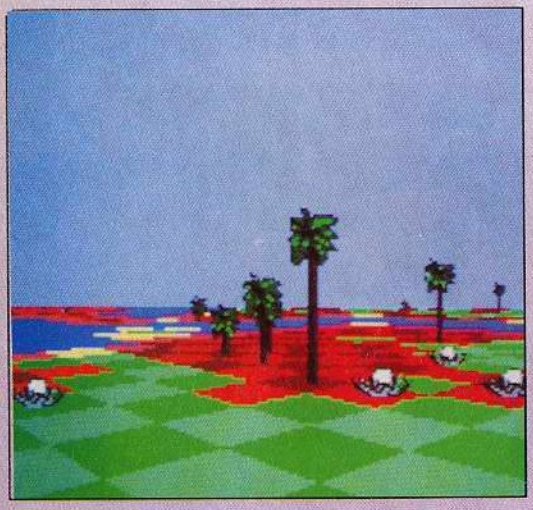
Décidément, ces gens-là sont meilleurs cinéastes que programmeurs. La course de moto dans la forêt est vue en perspective à 45°, et si ce n'était l'introduction, qui comprend moult dialogues digitalisés du film et un ou deux Ewaks, on se demanderait pourquoi le Jedi est revenu sur les lieux de son crime. Allez, la série noire continue avec **Ultimate Darts** de **Gremlins**, une simulation de tir aux fléchettes. La flèche est commandée à l'aide de la souris et, comme dans certains jeux de tir, plus le joueur attend, plus la main tremble. Tout cela sent le pub et le fiddle irlandais, mais quitte à boire une bonne brune pression, je préfère ma Bretagne natale. En revanche, **Pacmania** , de **Grandslam Entertainment**, n'est pas aussi catastrophique que l'ont dit les mau-



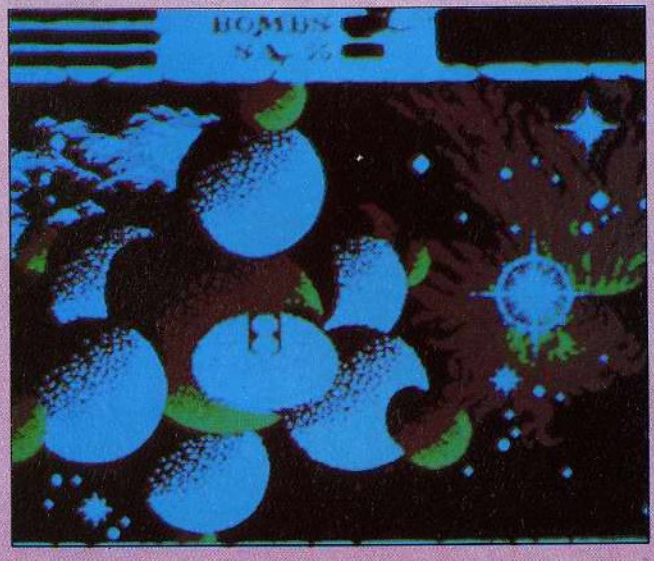
All Aboard ▲

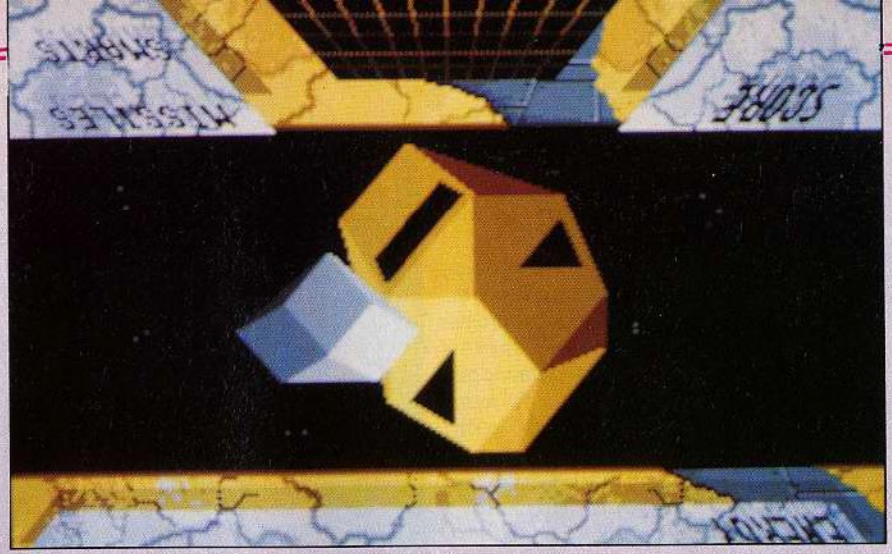
vaises langues. Bien entendu, il est moins beau que sur "l'Amygale" (ça me fait très mal d'en convenir mais c'est ainsi). Le principal est que le jeu soit bon, et il le reste. Les sons sont très rigolos et les déplacements pas trop lents.

Micro News : Et au nord-ouest, rien de nouveau ?



Achipelago ▲
Cosmik ▼





Professeur ST : Chez les éditeurs anglais ? Des foules de choses, y compris pour les gens les plus étranges, tels les ferrovipathes !

Micro News : Les ferro... quoi ?

Professeur ST : On appelle ainsi les gens passionnés par le chemin de fer et **All Aboard** est un logiciel leur étant dédié. Il s'agit en fait d'une sorte de jeu de construction permettant de faire soi-même ses circuits de train. Les graphismes sont très amusants, un peu dans le style imagerie d'Epinal (genre pot de confiture écolo) et le look du train rappelle les jouets en tôle du début du siècle (Hornby, pour être précis). C'est édité par **Terrific Software,** mais le nom me semble un peu excessif. Chez **Logotron**, en revanche, des tonnes de bonnes choses à venir : **Archipelago**, un jeu tout en 3D, entraîne le joueur dans un décor fractal très proche de celui de *Virus* mais beaucoup plus tropical. Le but du jeu est d'empêcher un bonhomme de faire des trous un peu partout. C'est très original, très beau et puis, les arbres fractals qui passent leur temps à fleurir et pousser, moi j'adore. Toujours chez Logotron, **Missile Smart**, un jeu d'arcade, très proche de *Elite* dans la présentation, s'annonce comme un futur hit.

Missile Smart ▲

Décidément, les jeux de demain seront tous en 3D faces pleines ou ne seront pas ! Chez **Outlaw** maintenant, nous trouvons **Cosmic Pirate**, un jeu d'action se situant dans l'espace dont je ne sais pas grand-chose. Je termine enfin avec **Fish**, le petit dernier de Magnetic Scroll, toujours édité par **Rainbird**. C'est un jeu d'aventure de la même veine que les précédents, plein d'humour et bénéficiant de superbes graphismes.

Micro News : Et vous ne parlez pas de **No Excuse**, édité par **Arcana** ? Pfff, il est beau le prof ST. Pour une fois qu'on peut trouver un jeu d'arcade/reflexion pas trop bête disposant d'un éditeur !

Professeur ST : Petit con, va ! Tu sais ce que tu peux en faire de ta lettre au Père Noël ?

Micro News : Ouinnn, ouinnn !

No Excuse ▼

L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION

LED STORM

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

Atari ST – disquette
Spectrum 48/128K – cassette et disquette

CAPCOM

Amiga – disquette
Amstrad CPC – cassette et disquette
CBM 64/128 – cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste. Le combat n'est pas à sens unique – les turbos à laser vous donnent une accélération prodigieuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice.
La route se rétrécie, l'espace est étroit – il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.

Écrans tirés de versions différentes.

©1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd.
Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY IN MAKING	245/295
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUNO BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BOB MORANE OCEAN	245/245
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BIONIC COMMANDO	95/139
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
FERNANDEZ MUST DIE	95/139
GAME OVER 2	95/145
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
G.B. AIR RALLY	95/145
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199
MAD MIX	89/135
MAXI BOURSE	139/189
MATA HARI	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PLATOON	89/145
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
SCRABBLE DE LUXE	/225
S.D.I	95/145
SAVAGE	95/145
SOLDIER OF LIGHT	89/139
SAMURAI WARRIOR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/180
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
WONDERBOY	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	119/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
ARTURA	95/145
AFTERBURNER	95/145
ALIEN SYNDROME	95/145
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CAVERMAN UGH OLYMPIC	/195
CYBERNOID 2	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GAME OVER 2	95/135
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HAWKEYE	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LAST NINJA	99/145
MAD MIX	95/145
MANIAX	95/145
OVERLANDER	95/145
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROBOCOP	95/135
RETURN TO THE JEDI	95/125
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SAVAGE	95/135
S.D.I.	95/145
SUPERSKI	139/179
SUMMER OLYMPIAD	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
THUNDERBLADE	95/145
TERRORPODS	95/145
TIGER ROAD	95/145
TYPHOON	89/125
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE 3 STOOGES	/195
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
VICTORY ROAD	89/125
ULTIMA 5	325
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
LEADERBOARD PAR 3	175
TAITO COIN OP	125
10 GREAT GAMES 3	165
GOLD SILVER BRONZE	145
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
6 PACK VOL.3	95
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARTURA	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
CYBERNOID 2	95
CALIFORNIA GAMES	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GAME OVER 2	95
GUERILLA WAR	95
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LIVE AND LET DIE	95
LAST NINJA 2	140
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
PLATOON	89
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SAVAGE	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
SUPER HANG ON	95
TERRORPODS	95
THE GAME WINTER EDT	95
VICTORY ROAD	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALL MANAGER	95/
FOOTBALLER OF THE YEAR	120/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180

PC 1512 & COMPATIBLES

ALIEN SYNDROME	225
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
ALTERNATIVE REALITY	245
APOLLO 18	225
ALBUM UBI	275
ALBUM EPYX	195
ANNALS OF ROME	290
BATTLE HAWKS	295
BUBBLE GHOST	245
CORRUPTION	225
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DARK SIDE	185
DOSSIER KHA	225
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FALCON	580
FALCON AT	580
FIRE POWER	295
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAME OVER 2	245
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	450
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MICRO SCRABLE	290
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
POLICE QUEST	245
RAMBO 3	185
STREET SPORT SOCCER	195
STAR TREK	225
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
TWILIGHT ZONE	295
THE GAME SUMMER EDT	325
THE 3 STOOGES	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VICTORY ROAD	185
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

MEGA PACK	295
TRIAD	390
AFTERBURNER	239
ARTURA	185
ACTION SERVICE	195
ALBUM EPYX	239
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BIONIC COMMANDOS	185
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
COLOSSUS CHESS 10	295
CYBERNOID	185
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
ELIMINATOR	225
EXOLON	185
ELITE	225
EXPLORA	345
FERNANDEZ MUST DIE	245
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	185
GHOST'N GOBELINS	185
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HOT BALL	269
HEROES OF THE LANCE	245
ICE HOCKEY	195
INTERNATIONAL KARATE +	185
IKARI WARRIOR	195
JET	385
JEANNE D'ARC	280
LIVE AND LET DIE	195
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LEADERBOARD BIRDIE	225
MAD MIX	190
MANIAX	245
MAXI BOURSE	210
MICRO SCRABLE	295
NEBULUS	185
NIGEL MANSEL GD PRIX	195
OPERATION WOLF	185
OVERLANDER	225
OFF SHORE WARRIOR	269
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PUFFY'S SAGA	225
PAPERBOY	185
POWERDROME	225
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SPACE HARRIER 2	185
SPEED BALL	239
SOLDIER OF LIGHT	185
SINBAD	225
SARGON 3	195
STARRAY	195
S.D.I. (Activision)	185
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
SUMMER OLYMPIADES	195
STREET FIGHTER	195
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SUPER SPRINT	140
THUNDERBLADE	239
THUNDERCATS	185
TEST DRIVE	295
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
1943	185
5 STAR	239
944 TURBO CUP	239

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ALIEN SYNDROME	185
BATMAN	245
BIVOUAC	225
BOB MORANE OCEANS	295
BATTLE CHESS	245
BARBARIAN 2	245
BUGGY BOY	245
BOBBLE BUBBLE	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
ELITE	245
EXPLORA	350
F.O.F.T.	275
FUSION	245
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GHOST'N GOBLINS	245
GALACTIC CONQUEROR	249
GUERILLA WAR	225
G.B. AIR RALLY	195
HYBRIS	269
INTERNATIONAL SOCCER	245
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
IKARI WARRIOR	225
JEANNE D'ARC	345
JET	395
LEADERBOARD BIRDIE	245
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MANIAX	245
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
NIGEL MANSELL	245
NEBULUS	195
OLYMPIC CHALLENGE	225
OPERATION WOLF	245
POWERDROME	245
PACMANIA	195
POW	325
RETURN OF THE JEDI	195
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	309
SPEEDBALL	245
SPACE HARRIER	225
SUMMER OLYMPIADES	225
STARGLIDER 2	225
SCRABBLE DE LUXE	245
SKYFOX 2	195
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
THUNDERCATS	245
ULTIMATE GOLF	195
ULTIMA 4	295
VICTORY ROAD	225
VIRUS	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
JET	430
KARATE CHAMP	190
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 3	290
SUPER BOULDERDASH	190
RAMPAGE	245
SUBBATTLE SIM	290
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	290
ULTIMA 5	290
WINGS OGF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250
WINTER GAMES	195

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 349

JEUX :

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BANK PANIC	195
BLACK BELT	255
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASIE ZONE 2	295
FANTASIE ZONE	255
GLOBAL DEFENSE	255
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GANGSTER TOWN	255
GHOST HOUSE	195
KUNG FU KID	255
MISSILE DEFENSE 3D	295
MY HERO	195
OUT RUN	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RASTAN SAGA	255
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
SPACE HARRIER 3D	295
SHOOTING GALLERY	255
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZAXXON 3D	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5

3"5 SF/DD, LES 10	99
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5"1/4

5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3", LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3"5 DF	1490
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8601	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE - TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES / PRIX

_____ _____

_____ _____

_____ _____

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Incroyable ! Quand je suis arrivé ce matin au journal, j'ai bien vu qu'il avait quelque chose de changé, mais quoi ? Il est pourtant toujours habillé pareil, avec son pantalon orange et son pull violet ! Ses cheveux lui arrivent toujours jusqu'au nombril, ça lui tient chaud pour l'hiver. Non vraiment, je n'arrivais pas à voir la différence et pourtant, je sentais bien que qu'un changement fondamental avait eu lieu. Soudain, il me vit et s'adressa à moi. C'est alors que je compris tout : pour la première fois depuis six mois, le Docteur Amiga était de **bonne humeur** !

Micro News : Quoi de neuf docteur ?

Professeur Amiga : J'ai une pêche du tonnerre du Dieu. Si. Pour tout dire, je me suis rarement senti aussi bien...

Micro News : Mais pourquoi donc ?

Docteur Amiga : Pour trois raisons principales.

Micro News : Allons donc ?

Docteur Amiga : La première, c'est le nombre considérable de réponses au concours Amiga que nous avons reçu. Incroyable. Vous êtes des centaines à avoir écrit dans l'espoir de gagner un Amiga. Comme quoi, notre machine adorée est vraiment fascinante. Même qu'il y avait plein de possesseurs de ST qui ont également écrit...

Micro News : Ben oui, mais c'est normal, c'était gratuit...

Docteur Amiga : N'empêche. Si on fait un jour un concours pour gagner des ST, vous pouvez être sûr qu'aucun fan d'Amiga n'en voudra...

Micro News : Admettons. Votre deuxième raison ?

Docteur Amiga : Vous vous souvenez que le mois dernier, cet abruti de Prof ST et moi, nous avions demandé à nos fans de nous écrire pour que l'on puisse voir lequel d'entre nous était le plus populaire. Bon, la grève des postes nous a foutu dans la merde et on a pas reçu toutes vos lettres, mais la première lettre qu'on a reçu était pour moi ! C'est un bon signe, non ?

Micro News : Si on veut... Bon passons à la troisième raison...

Capitaine Pixel : Il s'agit de...

Docteur Amiga : Mais qu'est-ce qu'il fout là, celui-là ?

Capitaine Pixel : Oups ! Excusez-moi, je me suis gouré de page. I am terribly sorry.

Docteur Amiga : Heureusement que je suis de bonne humeur...

Micro News : Bon, revenons à nos joysticks. C'est quoi, votre fameuse troisième raison qui justifie votre humeur primesautière ?

Docteur Amiga : Ah, restez poli, sinon, je me fâche. Vous êtes à la solde du prof ST ou quoi ?

Micro News : Brrr. Non, docteur, ne vous énervez pas, je ne le ferai plus.

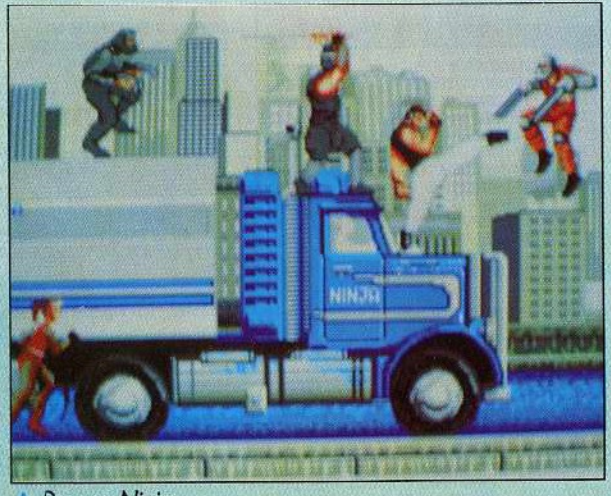
Docteur Amiga : OK, je vous pardonne. Amigo te absolvo. La raison principale de ma bonne humeur est la préversion de **Dragon Ninja** que les gens d'**Ocean** France ont bien voulu me confier.

Micro News : C'est une adaptation d'un célèbre jeu d'arcade signé Data East, je crois ?

Docteur Amiga : Absolument ! Et la version Amiga est une réussite totale. D'abord, elle est exactement identique au jeu d'arcade, c'est à dire extraordinaire. Les sprites font au moins un tiers de l'écran, il peut y en avoir jusqu'à une dizaine affichés simultanément sans que cela ne ralentisse l'action, le héros répond au doigt et à l'œil à la moindre sollicitation de votre joystick, bref c'est parfait. Les décors sont d'une beauté étonnante, comme l'original, en fait. Et en plus ces décors sont intégrés au jeu.

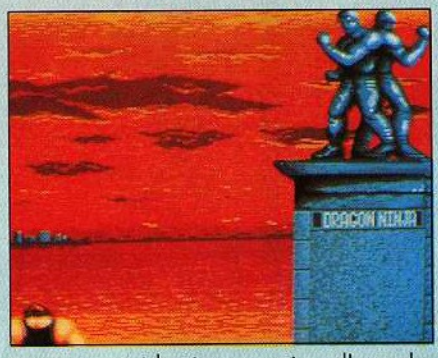
Micro News : Plait-il ?

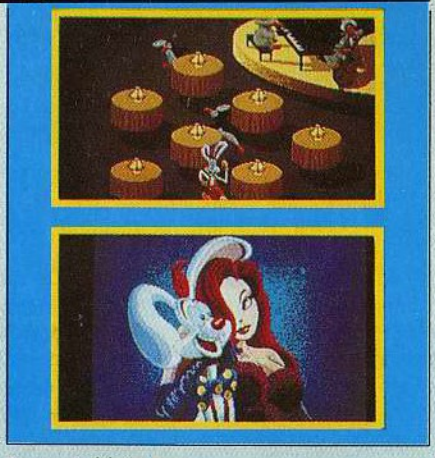
Docteur Amiga : Ça veut dire que quand il y a une barrière à l'écran, les ennemis passent devant ou derrière ! Il en résulte un réalisme assez délirant. Très sincèrement, et même si le terme est un peu galvaudé car trop d'éditeurs l'ont



▲ *Dragon Ninja*

Dragon Ninja ▲▼





Roger Rabbit ▲

employé à tort et à travers dans le passé, Dragon Ninja est vraiment l'ultime jeu de combat sur Amiga ! Il surclasse tous ses concurrents de très loin. Je dirais même plus, il ne les surclasse pas, il n'en n'a pas, de concurrents. Tant pis pour eux.

Micro News : *Eh bien, je comprends mieux votre bonne humeur. Mais ne croyez-vous pas que les gens vont penser que vous êtes trop gentil ?*

Docteur Amiga : Pas vraiment, s'ils restent avec nous jusqu'à la fin. Par exemple, je pourrais leur parler de **Stellar Ryx**, un soi-disant jeu que, à ma plus grande surprise, les auteurs n'ont pas eu honte de signer. Moi, franchement, si je programme un truc pareil, je me cache, je ne me vante pas, au contraire. Ou alors, je mets le nom d'un éditeur concurrent pour lui ruiner sa réputation.

Micro News : *Ben, c'est peut-être ce qu'ils ont fait ?*

Docteur Amiga : Allez savoir. En tout cas, c'est signé **Laser Gamesmanship** et c'est un des plus mauvais jeux qu'il m'ait été donné de voir cette année. Un shoot'em up catastrophique que même mon petit cousin qui a un Thomson trouverait nul, c'est dire !

Major Thomson : *Well ! Vous avez quelque chose contre les Thomson, espèce de praticien à la gomme ?*

Docteur Amiga : Mais je rêve ou quoi ? Cette rubrique est un vrai moulin à vent, c'est du délire !

Roger Rabbit : *Vous avez quelque chose contre les délires ?*

Docteur Amiga : Argh ! Un lapin, maintenant. Et il sort de mon Amiga !

Micro News : *Ben oui, c'est* ***Roger Rabbit*** *!*

Docteur Amiga : Bon sang, mais c'est bien sûr, le célèbre film de Walt Disney est à peine sorti sur nos écrans que le logiciel arrive d'ores et déjà ! D'ailleurs, à ce propos, je voulais souligner quelque chose d'assez grave qui s'est produit récemment.

Certaines boutiques possèdent déjà le logiciel, mais il s'agit d'une version américaine qui plante au bout d'une demi-heure de jeu et qui vaut 350 balles. Par contre, **Coktel Vision** est en train de franciser le logiciel et de le débugger. D'ici deux semaines, vous trouverez celui-là en boutique pour nettement moins cher...

Micro News : *Et qu'est-ce qu'il vaut ?*

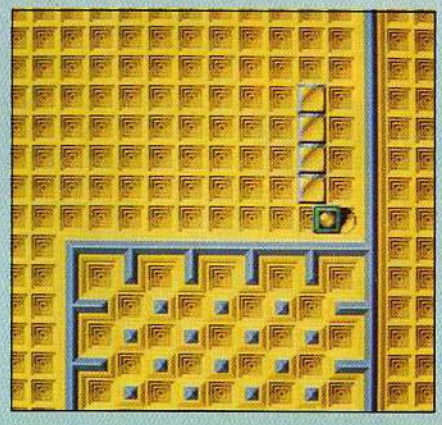
Docteur Amiga : Il est superbe ! Non, je ne plaisante pas. Les graphismes et l'animation sont vraiment superbes. Bref, c'est un bon logiciel.

Micro News : *Et vous avez quoi d'autre ?*

Docteur Amiga : Plein de choses. Par exemple, j'ai **Out Run** sur Amiga ! Et je peux vous dire que ça fait un bout de temps que tous les amigafans l'attendaient ! Ceci dit, il est un peu mieux que sur ST, mais c'est quand même pas le paradis !

Micro News : *Ah oui ?*

Docteur Amiga : Absolument. Enfin, il a quand même des graphismes un peu plus beaux, il va un peu plus vite et la musique et nettement meilleure. Cela dit, je suis sûr que **Crazy Cars II**, de **Titus**, dont j'ai pu voir une préversion, sera dix fois mieux. Et puis Titus nous prépare une adaptation de **Titan**, un casse-briques absolument démentiel qui est Top du Mois sur CPC ce mois-ci. Il est en overscan, c'est à dire en plein écran, et mine de rien, c'est un jeu vraiment extraordinaire qui renouvelle les casse-briques... Et c'est pas trop tôt !



Titan ▲

Micro News : *Calmez-vous, docteur.*

Docteur Amiga : Si je veux. **Virgin Software** vient de sortir **Sorcery +**, qui est exactement semblable à la version ST, qui n'était déjà pas terrible par rapport à la version Amstrad. Ceci dit, il est en overscan et ça reste un bon jeu, même s'il a un peu vieilli.

Micro News : *Ah, ça me rappelle ma jeunesse tout ça...*

Docteur Amiga : Ne m'en parlez pas, mon bon ami. Par ailleurs, j'ai une autre sortie à vous souligner, celle de **Turbo Cup**, de **Loriciels**, sur Amiga. La version est tellement bonne que Loriciels envisage de créer des consoles d'arcade avec un Amiga à l'intérieur et Turbo Cup ! Plan d'enfer.

Micro News : *Et il y a toujours la petite voiture ?*

Docteur Amiga : Absolument ! Une miniature de Majorette superbe, en métal et tout et tout. Sinon, laissez-moi vous dire que j'ai vu hier un logiciel excellent signé **Coktel Vision**, **Freedom**, nous vous en avions parlé le mois dernier sur ST, il est pareil sur Amiga.

Micro News : *Et vous trouvez ça drôle ?*

Docteur Amiga : Bien sûr que non, mais je dois reconnaître que le programme est bon, donc je me fais une raison. Cela dit, j'ai vu **Amiga Soccer**, de **Microdeal**, qui est identique à la version ST. Et comme ce jeu n'est pas terrible, je trouve ça dommage : c'était l'occasion ou jamais de l'améliorer.

Micro News : *Aïe. Je sens que vous êtes en train de redevenir méchant !*

Docteur Amiga : Ben oui, que voulez-vous, quand je vois des horreurs, ça me donne des boutons. Par exemple, **The Pionner Plague**, un simili jeu d'aventure spatiale avec des scènes d'arcade toutes plus lamentables les unes que les autres. Je sais que ce soft va avoir de bonnes critiques dans certains canards, parce qu'il a des graphismes superbes. Mais ne vous laissez pas abuser : malgré un super graphisme, le jeu est lamentable.

Il vaut mieux un bon jeu pas beau qu'un beau jeu pas bon.

Micro News : *Ah bon ?*

Docteur Amiga : Beau !

Micro News : *Ah, la beauté des laids... Mais peut-être pensiez-vous à un soft particulier en nous disant cela ?*

Docteur Amiga : Absolument ! Je voulais parler de **Zoom**, de **Discovery Software**. Incontestablement, il est très laid. Non, je n'exagère pas. En plus, c'est une sorte de Pac-Man amélioré, c'est tout. Mais il est génial : en vraie 3D, vous dirigez un petit bonhomme sur une surface quadrillée genre échiquier mais en plus tortueux. Pour finir un niveau, vous devez passer au moins une fois sur toutes les lignes tout en évitant divers ennemis qui se baladent dans le quartier. La 3D est vraiment super bien foutue : quand votre personnage s'éloigne il devient tout petit, il grossit quand il se rapproche, et tout ça d'une manière hyper souple.

On ne s'aperçoit pas du changement de sprite, on croit vraiment que le bonhomme grossit. Bref, ce n'est quand même pas le jeu du siècle, mais c'est du tout bon.

Micro News : *Je vous trouve bien gentil aujourd'hui ?*

Docteur Amiga : Vous ne savez vraiment pas ce que vous voulez, vous ? Si vous voulez, je peux dire du mal de beaucoup de choses, par exemple de **Buggy Commando**, une sorte de remake de Moon Buggy mais encore moins bien foutu. Et puis surtout, Moon Buggy ça ne date pas d'hier et on est sensé avoir fait des progrès. Les programmeurs de Buggy Commando ont visiblement séché les cours. Je pourrais continuer comme ça à démolir pas mal de softs pourris qui trainent sur mon bureau en dégageant une odeur nauséabonde, mais je préfère vous parler des bons softs, c'est plus intéressant. Je ne vous signale que les pires catastrophes. Point final. Et puis d'abord, c'est moi le patron, alors arrêtez de me prendre le moniteur avec vos histoires à la noix !

Micro News : *Ce que j'en disais, moi, c'était juste pour rigoler...*

Docteur Amiga : Vous vous croyez drôle ? Puisque c'est comme ça, je vais accélérer un peu et vous révéler toutes les nouveautés Amiga qui restent dans mon panier. Du côté de nos amis suisses de **Linel**, on a eu **Skate of the Art**, un jeu de skate-board sidérant, avec un nombre incroyable de positions différentes. Il est enfin terminé, après au moins trois mois de retard ! Par ailleurs, **Dungeon Master** (signé **FTL**) est enfin terminé sur Amiga et il est extraordinaire ! Seul petit détail gênant, il nécessite 1 méga de RAM pour tourner correctement.

Micro News : *Dommage !*

Docteur Amiga : C'est vrai ! Par contre, **Italian Soccer**, de **Simul Mundo**, fonctionne avec 512 Ko et c'est tant mieux : c'est certainement le meilleur foot, et de très loin, sur 16 bits ! Il s'agit d'un soft italien qui se veut une introduction à la coupe du monde de foot de 1990, qui se tiendra en Italie ! Et très sincèrement, il possède des kilos d'options, une bonne animation, bref, un tas de très bons trucs ! C'est sûrement le meilleur football.

▲ *Italian Soccer* ▶

Micro News : *J'aime bien les jeux de réflexion aussi !*

Docteur Amiga : Alors prenez **Reach for the stars**, un jeu de simulation économique étrangement caché dans un univers spatial superbe. Dommage, le jeu n'est pas passionnant ! Et en plus, je préfère les jeux d'arcade dans le style de **Chop'n Flash**, un combat d'hélicoptère franchement saignant et complètement génial ! Un bon soft pour se défouler quand on a les nerfs ! Chez **Gremlin**, **Motor Massacre** est enfin arrivé et il est vraiment très bon ! Par contre, j'attends toujours **FOFT** depuis un paquet de temps et je vais bientôt craquer !

Micro News : *Mais calmez-vous, docteur !*

Docteur Amiga : J'ai du mal ! J'ai bien essayé avec l'adaptation de **Nigel Mansell Grand Prix**, chez **Martech**, mais elle est franchement très quelconque. Ensuite, j'ai pris une dose de **Crash and Burn**, un jeu de voitures genre **Led Storm** bien fait mais quand même pas tellement excitant. Disons que ça m'a calmé deux petites minutes...

Micro News : *En plus, vous n'êtes pas du genre à vous accrocher si un jeu ne vous plait pas dans les deux premières secondes !*

Skate of the Art

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 + Peritel + Demo + 6 jeux dont 944 Turbocup — 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) + Demo + 6 jeux dont 944 Turbocup — 7 290 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 — 8 950 F
- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) — 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) — 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" — 1 570 F
- MONITEUR 1084 — 2 950 F
- PISTOLET (PHASER GUN) — 490 F
- SOURIS Amiga/PC — 270 F

— Logiciels

- ALBEDO — 195 F
- ARKANOID — 265 F
- BATTLE CHESS — 289 F
- BUGGY BOY — 259 F
- CAPONE * — 329 F
- CHESS MASTER 2000 — 190 F
- CRASH GARRET — 389 F
- DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE — 259 F
- DEFENDER OF THE CROWN — 259 F
- EXPLORA — 370 F

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON
75012 PARIS

* Fonctionne avec le pistolet

- FLIGHT SIMULATOR 2 — 375 F
- GEE BEE AIR RALLY — 220 F
- INTERCEPTOR — 280 F
- KARATE KID 2 — 230 F
- LEADER BOARD collections — 259 F
- MARBLE MADNESS — 190 F
- MANOIR DE MORTEVIELLE — 199 F
- MENACE — 220 F
- NEBULUS — 259 F
- OBLITERATOR — 235 F
- POW * — 279 F
- POWER STYX — 179 F
- ROCKET RANGER — 299 F
- SARCOPHASER — 165 F
- SENTINEL — 230 F
- SPACE RANGER — 110 F
- STARGLIDER 2 — 259 F
- TEST DRIVE — 305 F
- THE THREE STOOGES — 295 F
- TETRIS — 190 F
- VAMPIRE EMPIRE — 210 F
- XENON — 225 F
- ZOOM — 250 F
- 944 TURBOCUP — 249 F

— Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 — 695 F
- SCULPT 3 D — 900 F

PACKAGE BUREAUTIQUE(Maxiplan, Superbase, Prowrite) : 2 990 F

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
LIVRÉ AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHZ) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

- **IMPRIMANTE POUR PC**

PHILIPS NMS 1432 : Imprimante parallèle centronics matricielle 9 aiguilles - Caractères Pica, Elite, condensé - Qualité COURRIER - 80 colonnes ou 240 colonnes en condensé - Vitesse d'impression 120 CARS/S - Compatible IBM proprinter, IBM graphics printer, Epson FX80 - Livrée avec cable, entrainement à picots et guide papier pour le feuille à feuille. Dimension = 346 x 253 x 74 :

2 490 F

"Dynamic publisher"

Le logiciel Desktop Publishing **"Dynamic publisher"** offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Le **Dynamic Publisher** travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publicher *existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4* — **1 490 F** T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères suplémentaires pour Dynamic publisher) — 190 F
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères suplémentaires pour Dynamic publisher) — 190 F
- DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher) — 190 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

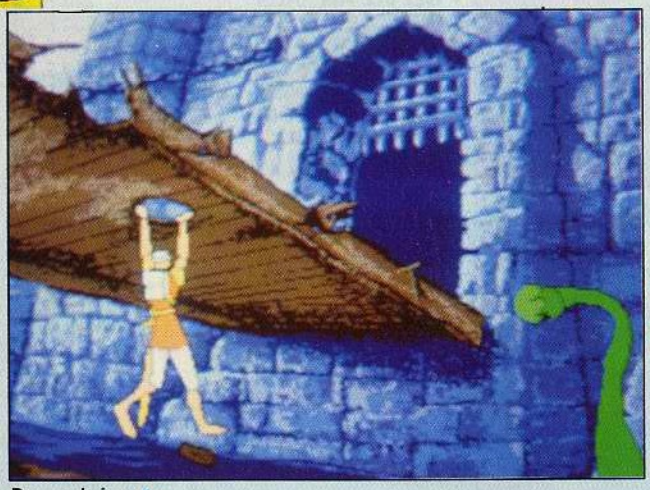
à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom_____
Prénom_____
Adresse_____
_____
Ville_____ Code postal _____
N° tél._____

☐ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
Pour un prix de : _____
☐ Frais de port jeux, 20 F
☐ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT **A L'ORDRE DE J S I**

43.42.18.54



Dragon's Lair ▲

Docteur Amiga : C'est un peu vrai... Mais regardez bien ce que je vais vous montrer maintenant !

Micro News : *Aïe. Que faites-vous, docteur ?*

Docteur Amiga : Je branche mon deuxième drive, je m'enfile mon extension mémoire et je vous montre... **Dragon's Lair** !

Micro News : *Argh ! Mein gott ! Au secours ! Qu'est-ce que c'est que ça ?*

Docteur Amiga : Ah, ça vous en bouche un coin pas vrai ? J'aimerais bien que cet idiot de prof ST soit là, il ne saurait plus quoi dire... C'est tout simplement la démo de la version Amiga du célèbre Dragon's Lair qui fut, en son temps, le premier jeu d'arcade avec vidéo-disque. Et croyez-le si vous voulez, il est exactement semblable à cette version. On croirait vraiment un dessin animé interactif. D'ailleurs, c'est pas dur, c'est un dessin animé interactif, impossible de dire autre chose ! Animation fabuleuse, graphismes somptueux, c'est le jeu du... Enfin, c'est un super jeu, quoi. La version finale sortira sur CD, mais également sur disquettes. Petit détail, il faudra 7 disks ! L'enfer. Avouez que vous n'en revenez pas ?

Micro News : *Je n'en reviens pas !*

Docteur Amiga : Et laissez-moi vous dire également que...

Prof ST : *Il parait que l'on m'a appelé ?*

Docteur Amiga : Noooon, pas lui ! J'avais dit ça pour rire, je ne peux pas le voir, au secours ! Et puis dites-donc, vous auriez pu fermer la porte en entrant, vous, hein ?

Micro News : *Pourquoi ?*

Docteur Amiga : Ça n'arrête pas de venir nous déranger. C'est vraiment infer...

Zythoun : *Salut doc ! Je ne vous dérange pas ?*

Docteur Amiga : Siiii ! Je veux travailler dans le calme et la solitu...

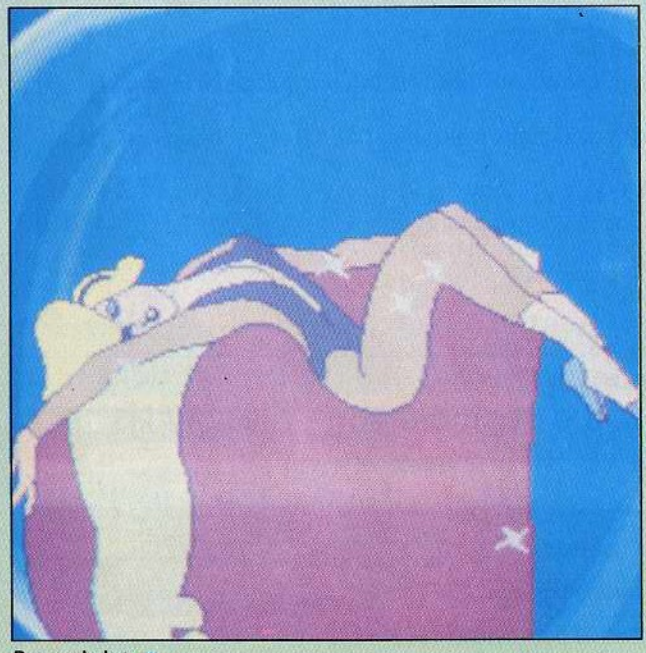
Moulinex : *Ah t'es là Zythoun, je te cherchais partout !*

Zythoun : *Tiens, t'as vu Dragon's Lair ? Oh c'est super, je peux y jouer ?*

Docteur Amiga : Non, ne touchez pas à mes disquettes, ne touch..

Samouraï Micro : *Vous faites une conférence de rédaction dans le bureau de l'honorable Docteur Amiga ? Vous auriez dû me prévenir !*

Docteur Amiga : Mais je rêve ! C'est un cauchemar !



Dragon's Lair ▲

Blanche-Fesse : *Coucou, les amours ! Oh, mais c'est mignon tout plein ici. Y'a même un canapé...*

Pépé Rétro : *Excusez-moi docteur, j'ai ma sciatique qui me dérange, vous ne pourriez pas m'examiner ?*

Docteur Amiga : Soooortez ! Tous !

Zythoun : *Mais non, pourquoi, c'est sympa !*

Docteur Amiga : Par pitié ! Je ne supporte pas qu'il y ait plus de trois personnes dans la même pièce !

Archimède : *Salut la compagnie ! Tenez, je vous amène ma bécane, j'ai une démo*

Dragon's Lair ▲

en 256 millions de couleurs dont vous allez me dire des nouvelles !

Big Boss : *Qu'est-ce que vous foutez tous là au lieu de bosser ?*

Zythoun : *C'est le docteur Amiga qui nous a dit de venir. Pas vrai les gars ?*

Un cri général : Oui ! C'est vrai !

Docteur Amiga : Au secours patron. Sauvez-moi de ces malades, je vais craquer !

Rédac-chef : *Ah tiens, le radiateur marche ici ! Je te prends ton bureau deux minutes doc', ça caille dans le mien.*

Micro News : *Docteur, il faut conclure votre rubrique...*

Docteur Amiga : Amiga vaiiiiiincra...

Zythoun : *Aïe ! Il s'est évanoui !*

Rédac-chef : *Oh cong. Appelez l'ambulance, vite !*

Big Boss : *Emmenez-le à l'hopital !*

Rédac-chef : *Je vais pouvoir récupérer son radiateur !*

Prof ST : *Gniark, gniark ! Et demain, le monde !*

(Par suite d'une interruption d'image indépendante de notre volonté, nous ne sommes pas en mesure de diffuser la suite de votre feuilleton "Docteur Amiga contre le reste du monde". Rendez-vous le mois prochain pour un nouvel épisode passionnant intitulé "Le Docteur Amiga pique sa crise". Au fait, vous connaissez celle du fou qui repeint son plafond ? Non, je dis ça, c'est pour finir la page. Voilà, c'est fait ! Let's go for de nouvelles aventures).

Dragon's Lair ▲

Micro NEWS

U.S. GOLD® All American Software

GRAND CONCOURS THUNDER BLADE

US GOLD et votre magazine vous proposent un concours extraordinaire autour de Thunder Blade (cf notre test en Tops du mois) ! Vous trouverez le bulletin-réponse dans les boîtes du logiciel, quelque soit la machine que vous possédez. Pour vous permettre de prendre un peu d'avance sur tout le monde, nous publions dès maintenant les questions. La date limite de participation au concours est le 1er mars 1989 : ça vous laisse le temps de vous creuser les méninges. Et quand vous aurez vu les lots que nous vous proposons, vous aurez envie de faire un effort. Voyez plutôt...

LES QUESTIONS

1) Combien d'étoiles y-a-t'il sur le logo US Gold ?
2) Quel est le pont que l'on voit en arrière plan dans l'épreuve de footbag de California Games (de Epyx - US Gold) ?
3) Comment s'appellent les quatre héros de Gauntlet 2 (US Gold) ?
4) Dans Impossible Mission 2, comment s'appelle le chef de l'organisation que vous devez combattre (Epyx - Us Gold) ?
5) Quelle bataille célèbre est retracée dans 1943 (GO !) ?
6) Quelles armes spéciales pouvez-vous récupérer dans Road Blasters (US Gold) ?
7) Comment s'appellent les deux frères auteurs de Leaderboard (Access - US Gold) ?
8) En lisant attentivement ce numéro de Micro News, donnez le nombre de fois où "Thunderblade" est cité (sous toutes ses formes, y compris les publicités US Gold, Epyx, GO ! et Capcom, mais sans compter toutes les autres publicités) ?
9) Quels sont le mois et l'année de la fondation d'US Gold ?
10) Quel était le métier de Jeff Brown quand il a fondé US Gold ?

Ouf. Je sais que ça fait un paquet de questions... Bon, je vais être gentil. De temps à autre, dans les prochains Micro News, on vous glissera un ou deux indices. Aucune solution directe, mais quelques tuyaux qui devraient vous dépanner. Good luck...

1er prix

Une machine d'arcade Thunder Blade (version droite), d'une valeur de 40 000 francs environ.

2e prix :

1 Studio 100 Amstrad

3e prix

1 chaine MX300 Amstrad.

Du 4e au 10e prix : 5 logiciels US Gold
Du 11e au 100e prix : 1 logiciel US Gold

SAMOURAÏ MICRO

Ma main, prête à appuyer sur la sonnette, est stoppée dans son élan... Ce n'est pas possible, j'ai dû me tromper d'étage, ces chants révolutionnaires ne peuvent pas venir de l'appartement de Samouraï Micro : "Dansons la carmagnole ! Vive le son du canon !", ce n'est pourtant pas le genre de la maison. Pourtant, pas de doute, c'est bien là ! Entrons, la porte n'est même pas fermée...

1789 ▲

Samouraï Micro (en dansant la gigue) : "Aux armes citoyens ! Formez vos bataillons ! Marchons, marchons..."

Micro News : Hem, hem...

Samouraï Micro : Ah, vous êtes là ? Vous m'avez fait peur...

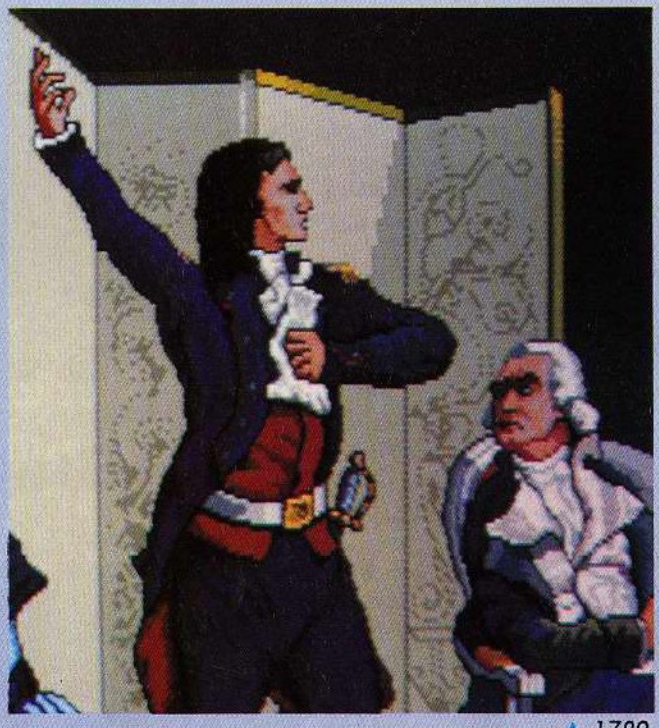
Micro News : La porte n'était pas fermée, alors je me suis permis...

Samouraï Micro : Vous avez bien fait, mon jeune ami, entrez donc !

Micro News : Vous êtes sûr que ça va, je peux appeler le docteur, si vous en avez besoin ?

Samouraï Micro : Quel docteur ? Pas ce charlatan de docteur Amiga, tout de même ? Je me porte à merveille, c'est ce logiciel sur MSX2 qui me rend si joyeux : **1789, la Révolution**. Je vous en avais déjà parlé dans le numéro 12 et vous aviez eu droit à une photo d'écran en avant-première. Le problème, c'est que les graphismes sont d'un tel niveau que tout le monde a cru que c'était un dessin ! Eh bien non, c'était une photo d'écran ! Et d'ailleurs en voici d'autres, regardez-moi cette qualité, ce n'est pas tous les jours qu'on voit des jeux d'un tel niveau, vous pouvez me croire ! Malheureusement, je me suis fait voler la plus belle photo par un nouvel énergumène qui a débarqué récemment à Micro News, il se nomme Eric Satyre et sa rubrique, *Sex Machines*, n'est pas à mettre entre toutes les mains, ou plutôt sous tous les yeux. Ah ces français, quand ils s'y mettent ! Enfin, pour revenir à *1789*, je connais bien les auteurs du logiciel, les lecteurs aussi d'ailleurs puisque le programmeur est André Schmitt, qui a tenu longtemps la rubrique "Assembleur facile", rubrique que vous étiez supposé continuer dans votre hors-série MSX. Heureusement que Schmitt est plus sérieux que vous, il travaille à la japonaise, lui, et c'est le plus beau compliment que je puisse lui faire. Je n'en dirai pas autant de tout le monde, suivez mon regard...

1789 ▼



▲ 1789

Micro News : Sensei, vous ne l'avez peut-être pas remarqué, mais Micro News est de plus en plus épais, ce qui signifie pour nous de plus en plus de travail. Or, nous sommes si à l'étroit dans nos locaux actuels qu'il est absolument impossible d'y mettre une personne de plus car il y a eu, déjà, une nouvelle venue au journal, Frédérique, l'assistante d'Isabelle. Très mignonne, d'ailleurs...

Samouraï Micro : Comment, il a une nouvelle geisha à Micro News et personne ne m'a prévenu, c'est un scandale ! Je suis sûr que le prof, le docteur et le capitaine sont déjà au courant, cette bande de gros phoques !

Micro News : Nous pensons donc déménager les locaux du journal très bientôt, ce qui nous permettra d'agrandir l'équipe et de pouvoir enfin aborder les hors-séries, avec, en priorité, celui sur le MSX.

Samouraï Micro : Des promesses, toujours des promesses...

Micro News : Dites-donc, le mec qui fait les graphismes de 1789, il touche plus qu'un maximum...

Samouraï Micro : Je veux, mon neveu ! Il s'appelle William Henneuy, quel artiste n'est-ce pas ? *1789* devrait sortir au

▲ 1789

début de... 89, pardi, édité par **MBC** qui abordera ainsi en beauté le monde du MSX. Ça va faire très mal, c'est moi qui vous le dis, prof ST et docteur Amiga vont être verts !

Micro News : A part ça, quoi de neuf Sam... euh Sensei ?

Samouraï Micro : Attention au respect dû aux anciens... Je ne plaisante pas avec ces choses-là...

Micro News : Je l'ferai plus !

Samouraï Micro : Bien. Parlons un peu de cette **compilation d'une trentaine de jeux sur disque compact**, qui sortira d'abord sur MSX1 et 2, puis ensuite sur Commodore 64. Cette compilation sera en fait disponible sur plusieurs supports : disque compact, cassette et disquette, à des prix variant entre 200 et 300 F suivant le support. Les trois formats comprendront trente jeux dont cinq inédits : **Eagle Control, SAR** (Search & Rescue), **747-400b Flight Simulator, Pharaoh's Revenge, Winterhawk**. La version disque compact comprendra également deux ou trois jeux MSX2, dont **Chess Player** et **Bank Buster**, un casse-briques drôle et original. Il y aura en tout plus de deux mégabytes de données sur le disque, ce qui, à moins de 300 F, constitue un exploit ! Le nom de cette compilation sera : **The Games Collection**.

Micro News : Gâtés, les MSXiens...

Samouraï Micro : Pour une fois ! **Eurosoft** va également sortir quelques nouveautés sur MSX1, en cassette et disquette : **Starbite, Discovery** (une simulation de navette spatiale), **Vortex Raider**. Et si nous parlions des nouveautés japonaises ?

Micro News : Oh oui, oh oui !

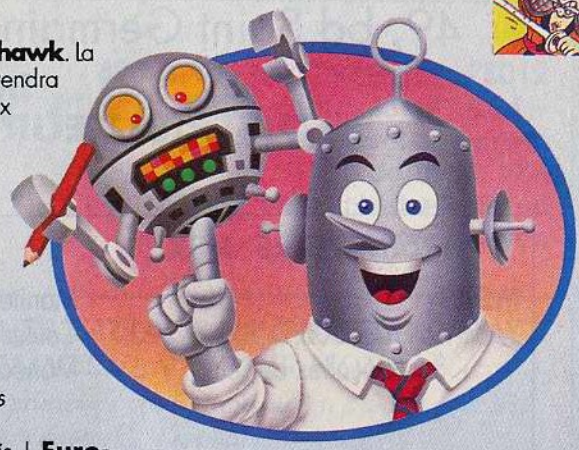
Samouraï Micro : Beaucoup de jeux d'aventure sortent là-bas en ce moment, malheureusement en japonais. C'est le cas de **Might and Magic** et de **Last Armageddon**, qui a l'air très délirant avec des conversations entre le Minotaure et un squelette, c'est aussi le cas de **Gulliver**, de **Arcus** et de **Soapland Story**. Deux nouvelles courses de voitures ont fait leur apparition, il s'agit d'abord de **Greatest Driver**, de T&Esoft, en disquette MSX2, qui a l'air fort sympathique, et du très attendu **Out Run**, en cartouche MSX2, mais qui semble inférieur à la version Sega. **Feedback** est un jeu en disquette MSX2 qui ressemble beaucoup à Space Harrier (toujours sur Sega), mais là les graphismes sont somptueux !

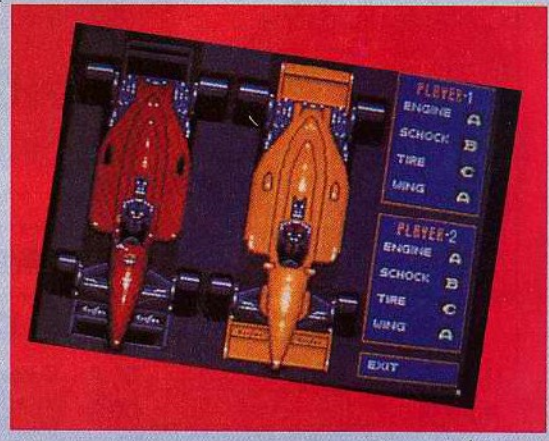
Micro News : Et les consoles, vous avez des nouvelles intéressantes ?

Samouraï Micro : Si j'ai des nouvelles intéressantes ? La réponse est non, je n'ai pas des nouvelles intéressantes, j'ai des nouvelles mirobolantes, infernales, à tuer !

Micro News : Stop, arrêt-buffet, tout le monde descend, j'en profite pour m'asseoir, gare aux émotions fortes !

Samouraï Micro : C'est préférable en effet, les lecteurs savent à quel point vous êtes une petite nature ; le mois dernier, vous êtes quand même sorti d'ici à quatre pattes...





Greatest driver ▲

Micro News : Alors, ces news ?

Samouraï Micro : Je ne sais pas si je dois, que dirait votre mère si vous n'y surviviez pas ?

Micro News : Laissez ma mère tranquille et crachez votre salade !

Samouraï Micro : Oh... Mais c'est que j'ai horreur des brusqueries, moi. Enfin, commençons par **Nintendo**. Une grande nouvelle ? Eh bien non, aucune nouvelle depuis le dernier numéro, si ce n'est les quatre cartouches best-sellers (Castlevania, Goonies 2, Top Gun, Gradius) testées dans le n°15 seront bien en vente pour Noël. Par contre, pour **Nec** et **Sega**, j'ai du nouveau, du tout beau-tout frais, tellement scoop d'ailleurs que je m'en vas le garder pour tous les lecteurs. Rendez-vous à la rubrique "News" ! Et hop !

Micro News : Gasp ! C'en est trop, je suis frustré, déshonoré ! Nomdejdudenomdejdu de métier !

Feedback ▼

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 790 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8220 ..... 1 750 F
MSX2 sans lecteur de disquettes

Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 1 790 F
Monochrome ..... 990 F

IMPRIMANTES

Sony PRNC 41, table traçante 4 couleurs ..... 1 290 F
Philips NMS 1421 ..... 2 290 F
Sony PRNT 24 ..... 590 F

LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W
(720 K) + contrôleur ..... 1 590 F

Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F

Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F

Souris (Philips) ..... 360 F
Joypad SONY JS33 ..... 79 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 ..... 345 F
Druid : mégarom MSX2 ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

King's Valey 2 : MSX1/MSX2 ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 99 F
Hydlide ..... 99 F
Les Passagers du Vent ..... 99 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Basconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Durkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Lode Runner, Magical Kid, Wiz, Backgammon.

CARTOUCHES à 190 F

Antartic Adventure, Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total
.....			
.....			

Frais de port* : ..... Total : .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Téléphone .....

MSX Video Center

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

5 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT POUR NOËL :

- *Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.*
- *En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.*
- *Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.*
- *Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.*
- *Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.*

CADEAUX

① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur
Cadeau non cumulable

PROMOTIONS

CRAFTON & XUNK (MSX2/D)	120 F
L'AFFAIRE (D/MSX2)	99 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7)	95 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	99 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
ILLUSIONS (K7)	75 F
BRIDGE (K7)	75 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	99 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	120 F
SORCERY	49 F
LODE RUNNER (D/C)	120 F/170 F
PYROMAN (K7)	70 F
BOSCONIAN	169 F
DIG DUG	169 F
GALAXIAN	169 F
MAPPY	169 F
MONITEUR PHILIPS CM8802 (300 x 285) :	1 790 F
MONITEUR PHILIPS VS 0080 (600 X 285) :	2 690 F
ORDINATEUR NMS 8280 + MONITEUR VS 0080 :	9 990 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 :	275 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 + cable magneto :	299 F
BRAS ROBOT SV 2000 avec interface pour MSX1 :	350 F
MX TELX (D) :	290 F
PACK MSX1 spécial import : Galaga+King's Knight+Monster fair :	365 F
PACK MSX2 spécial import : Garyu-o + Darwin 4078 + S. Tritorn :	550 F
HYDLIDE 2 (C) + MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) :	290 F
MANETTE VU 001 (1 BOUTON DE TIR) :	40 F
MANETTE VJ 200 :	85 F
COMIC BAKERY (C) :	169 F
AACKO BASE (K7 et D) :	290 F
AACKOTEXT (K7 et D) :	290 F
PACK "HAL" Inspecteur Z (C) + Planete Mobile (C) :	250 F
PACK1 "NAMCOT" BOSCONIAN + MAPPY :	290 F
PACK2 "NAMCOT" DIG DUG + GALAXIAN :	290 F
VAXOL (C) :	230 F
Super Tritorn (C 1 MEGA MSX2) :	230 F
GALAGA :	169 F
COMPILATION 6 (D) :	75 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	150 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA) ▲	230 F
FANTASM SOLDIER	230 F
FINAL ZONE	160 F
❄ FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA) ▲	390 F
❄ SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F
GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) ▲	230 F
HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA)	240 F
KING'S KNIGHT	145 F
MONSTER'S FAIR	145 F
SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA) ▲	260 F
SUPER TRITORN (MSX2 - 1 MEGA) ▲	230 F
❄ KING'S VALLEY 2 (IMEGA)	290 F

❄ = Nouveauté

▲ Fonctionne sur MONITEUR ou TELEVISEUR BI-STANDARD

ORDINATEURS MSX

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...
VERSION MONOCHROME
avec Moniteur VS0040 : 6 490 F
VERSION COULEUR
avec MONITEUR VS0080 : 7 990 F

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

1 ORDINATEUR NMS 8280
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 moniteur VS 0080 : 12 690 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) : 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K) 1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) grande marque :
Al'unité 9,90 F
Par 10 95 F
Par 100 920 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 : (avec cable) 2 290 F
PHILIPS NMS 1431 : (avec cable) 2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

HYPER SHOT 99 F
QUICKSHOT VII : 49 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
QUICKJOY 3 (microswitch tir auto) : 159 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS : 390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER THERMIQUE CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) : 119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 : 90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 : 49 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE DE RANGEMENT DE 40 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
BOITE DE RANGEMENT DE 80 DISQUETTES 3"1/2 : 129 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 175 F
CABLE PERITEL/PERITEL : 195 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
HOPPER
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OIL'S WELL
PANEL PANIC
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUTUR KNIGHT
FUZZBALL
HUMPHREY
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
MUTANT MONTY
NIGHTSHADE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

* ARMY MOVES
ADDICTABALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
* BUBBLER
* CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF UNIVERS
* PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL
RUNNER
* TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

* GUNSMOKE
* TERRAMEX
* THE HUNT FOR RED OCTOBER
* VENOMSTRIKE BACK
* WORLD GAMES
* THE GAME WINTER EDITION

COMPILATIONS

COMPILATION 7 (D) 120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)
SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F
FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7) 165 F
REGATE (K7/D) 149 F/149 F
MANDRAGORE (K7) 165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7) 165 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

ANDOROGYNUS (1 MEGA) 290 F
ARKANOIDE 2B(MSX2 - 1 MEGA) 290 F
DEEP FOREST 230 F
* DRUID (1 MEGA) 345 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
* NINJA KUN (1 MEGA) 290 F
* RASTAN SAGA (2 MEGA) 345 F
VAMPIRE KILLER 290 F
USAS (1 MEGA) 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F
* MAJINKYU (720 K) 260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER 149 F

☞

RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2	INDY 500
ALPINE SKI	LIFE IN THE FAST LANE
BATTLE CHOPPER	MINER MACHINE
HARD BOILED	POLICE ACADEMY 2
HYPE	TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS (Espagnol)	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D) Cours de dactylo	190 F
❄ LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
❄ JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
❄ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
❄ LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
❄ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
❄ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (- de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
❄ LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
❄ LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
❄ LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
❄ ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
❄ Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
❄ RALLYE du CALCUL (MSX2/D)	195 F
❄ RALLYE du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
❄ Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F
NORTH SEA HELICOPTER (K7/D)	75/95 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F

MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	49 F
MX CALC	49 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
PHITEL (K7/Sauvegarde de page MINITEL)	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
DYNAMIC PUBLISHER (PAO) (MSX2) (D)	490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	~~118 F~~	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	~~110 F~~	65 F
56 PROGRAMMES	~~78 F~~	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	~~78 F~~	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	~~78 F~~	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	~~98 F~~	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	~~98 F~~	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		133 F
GUIDE DU BASIC	~~128 F~~	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	~~185 F~~	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	~~120 F~~	95 F
PROGRAMMATION en assenbleur	~~98 F~~	59 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy : 990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir : 449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D : 549 F
KONIX SPEEDKING (manette) 149 F
ACCÉLÉRATEUR 129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F

FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
ZILLION 2
AFTER BURNER 349 F
ALEX KID 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour lesjeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

❄ = Nouveauté

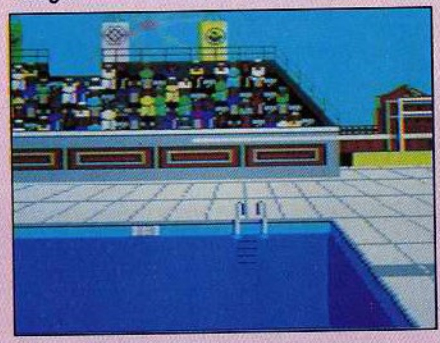
LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Son bureau ressemble à un énorme capharnaüm : les disquettes et les cassettes s'entassent, les jaquettes et les notices volent, les joystick pendouillent un peu partout... Sur son bureau trônent deux recordmen des ventes : un C64 et un CPC. Inutile que je vous le décrive plus longtemps, vous savez de qui je veux parler : le Capitaine Pixel - himself - est de retour.

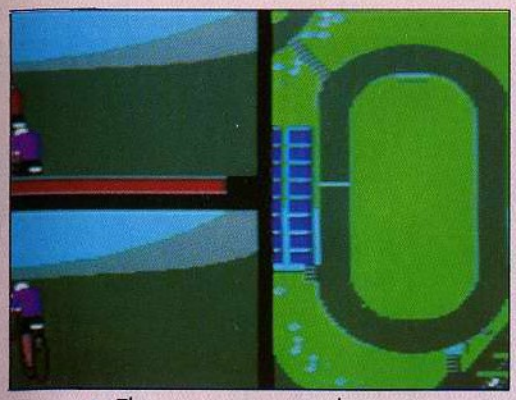
Micro News : Gaaaarde à vous !
Capitaine Pixel : Repos ! Comment ça va ? Vous vous êtes remis d'**Amstrad Expo** ?
Micro News : Difficilement, mon capitaine. J'ai encore des courbatures...
Capitaine Pixel : Allons donc ! Vous avez trouvé ça tellement remuant...
Micro News : Ben, il y avait tellement d'animations sur le stand Micro News que nous avons été littéralement assaillis par les lecteurs en délire !
Capitaine Pixel : Eh oui, les CPC ne sont pas encore tout à fait morts... Et même... Au contraire, ça ne se passe si mal. Dommage que de plus en plus d'éditeurs commencent à nous lâcher, je pense à Infogrammes ou à d'autres qui produisent avant tout des versions 16 bits et seulement après des versions bridées pour nos machines.
Micro News : C'est bien triste, mon pauvre monsieur...
Capitaine Pixel : Heureusement, tout le monde ne fait pas encore ça. A commencer par l'un des plus grands éditeurs du monde, **Epyx**... Et je suis en mesure de vous parler du jeu le plus attendu de ces derniers mois : **The games, Summer Edition**, en exclusivité. J'ai en effet réussi à récupérer la version C64 que je suis le seul à posséder actuellement...
Micro News : Non ?
Capitaine Pixel : Puisque je vous le dis ! Je ne vous dirai pas les bassesses que j'ai dû accomplir pour l'obtenir...

▲ *The games summer edition*

The games summer edition ▲▼



Micro News : Si, si...
Capitaine Pixel : Bon, tout à l'heure. Je peux en tout cas vous dire que le soft est absolument génial. Même cet immonde professeur ST à la gomme en était tout retourné, le pauvret. Il y a joué tout un après-midi et il était vert. Il faut dire que cette adaptation des jeux de Séoul est dix fois plus réussie que l'adaptation, pourtant très bonne, des jeux de Cagliari.
Micro News : Est-ce qu'il y a une belle cérémonie d'ouverture ?
Capitaine Pixel : Absolument ! Magnifique, avec des images très "couleur locale" et une musique qui ne l'est pas moins. Ensuite, on passe aux épreuves proprement dites.
Micro News : Combien y en a-t-il ?
Capitaine Pixel : Huit. Vous voulez que je vous les décrive rapidement ?
Micro News : Absolument ! Le scoop est important et les lecteurs ne seraient guère heureux que nous ne leur donnassions point un nombre conséquent de détails !
Capitaine Pixel : Oh lui, hé ? Qu'est-ce qui te prends de jacter ça comme ?



▲ *The games summer edition*

T'essaie de m'impressionner ou quoi ? Fais gaffe, j'ai fait l'Indo moi ! Bon, je commence par la moins belle épreuve, le cyclisme sur piste. Enfin, elle n'est pas entièrement ratée mais simplement un peu difficile à maîtriser, surtout que, pour une fois, l'animation et les graphismes ne sont pas extraordinaires...

Micro News : Ah bon ?

Capitaine Pixel : Silence ! On ne m'interromp plus, j'en ai marre... Ensuite, le 110 mètres haies, vu de coté, où vous affrontez un adversaire géré par l'ordinateur. L'animation est ici superbe, et les décors (le stade) vraiment étonnants. Difficile mais vraiment superbe. Le saut à la perche renouvelle complètement le genre, avec des prises de vue originales (genre, du haut de la perche. Imaginez un peu le vertige...). Ensuite, le lancement du marteau, une de mes parties préférées, tant elle est parfaite à tous les niveaux : graphisme, animation, bruitage, difficulté, etc. L'épreuve la plus spectaculaire est certainement la gymnastique et, notamment, les barres parallèles : je n'ai jamais vu quelque chose de pareil sur un micro. On dirait un véritable dessin animé ou, mieux encore, la dernière retransmission des jeux à la télé. Votre concurrente voltige, fait des figures incroyables. Bref, c'est sidérant. Toujours dans la gymnastique, les anneaux, très difficiles à maîtriser, mais presque aussi beaux. Le plongeon est lui aussi très beau, mais, avouons-le, plus classique. Enfin, l'épreuve de tir est très bien faite.

Micro News : Allez, dites-nous en un peu plus.

Capitaine Pixel : Non, car je ne sais pas encore quand vous aurez le soft. Bon, c'est vrai que les possesseurs de C64 peuvent d'ores et déjà se le procurer, mais les Amstradistes vont devoir attendre le printemps 89.

Micro News : Et les versions 16 bits ?

Capitaine Pixel : Argh ! Ne prononcez pas cette expression maudite. Ah, maudit soit Sam Tramiel et ses descendants jusqu'à la huitème génération et Marcel Commodore jusqu'à la seizi... heu, non, la dix-septième génération. Cela dit, les logiciels en question sortiront courant février sur les machines dont vous venez de me parler.

Micro News : Encore une fois, je suis désolé, mon capitaine...

Capitaine Pixel : Vous pouvez ! Je vais bien mettre une semaine à m'en remettre.

...1 semaine s'écoule...

Micro News : Alors, ça va mieux ?

Capitaine Pixel : Oui, mais ne vous avisez pas de me refaire un coup pareil, où je vais y rester pour de bon ! Je voulais vous signaler deux compilations tout à fait intéressantes pour les possesseurs de C64 et de CPC, une française et une anglaise. Je commence par cette dernière, qui s'appelle "**Supreme Challenge**" et qui regroupe cinq musts incontournables pour tout afficionado qui se respecte : le fabuleux-extra-gigantesque-génial-atchoum-splendide **Elite**, de Rainbird, le passionnant **Sentinel**, de Firebird, le sidérant **Tetris**, de Mirrorosoft, le troublant **Starglider**, de Rainbird et le quelconque **Ace 2**, de Cascade Game. Une des plus belles compilations disponible sur 8 bits.

▲ *The games summer edition*

Micro News : Et cette fameuse compilation française ?

Capitaine Pixel : C'est **Microïds** qui nous propose (sur CPC et Thomson) une réédition de trois de ses meilleurs softs : le décoiffant **Grand Prix 500** (course de moto à deux joueurs), le glissant **Super Ski** et le un peu moins bon **Quad**. Tout ça pour le prix d'un seul soft, c'est du tout bon.

Micro News : Et les autres éditeurs français, ils dorment ?

Capitaine Pixel : Au contraire ! Tenez, pour rester dans la même famille, **Loriciels** vient de sortir **Porsche Turbo Cup** sur CPC, une simulation de conduite très sophistiquée réalisée en collaboration avec le célèbre pilote René Metge. Très riche et bien foutu, c'est vraiment un jeu d'action (à la limite du simulateur tant les options disponibles sont nombreuses) exceptionnel.

*Micro News : Et **Ubi Soft** ?*

Capitaine Pixel : Ils n'arrêtent pas non plus. D'abord, ils vont sortir un jeu d'aventure très classique mais en français, **l'Ile**. Ensuite, **Puffy's Saga**, ce mélange génial de Pac-Man et de Gauntlet va être disponible très bientôt. Le jeu était fabuleux sur 16 bits, avec notamment des bruitages fabuleux, alors je ne sais pas trop ce qu'il va donner sur CPC, mais j'espère un grand jeu. Enfin, **Iron Lord** (présenté en exclusivité dans Micro News n°14) est en cours d'adaptation et les premiers écrans laissent augurer un graphisme étonnant ! A la hauteur de **Defender of the Crown**, que Ubi est également en train d'adapter sur CPC. D'ailleurs, y'a pas de secret, c'est le même graphiste qui s'occupe des deux softs...

Micro News : Et **Titus**, ils roupillent ?

▲ *The games summer edition*

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI THOMSON

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR *

* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

AMSTRAD CPC 6128

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 6 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~5340 Frs~~ **4495 Frs**

ATARI 520 STF

+ Moniteur Couleur
+ **IMPRIMANTE** 80 col.
SP180 AI SEIKOSHA
Qualité courrier/graphique
+ **Câble imprimante**
+ **Traitement de Texte** (1ST Word+)
+ **créateur graphique**
+ **2 jeux**
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~7980 Frs~~ **6990 Frs**

THOMSON TO8 D

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 4 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~6100 Frs~~ **4995 Frs**

AMSTRAD CPC

- CPC 464 + Moniteur Mono. ..... 1990 Frs
- CPC 464 + Moniteur Couleur..... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Mono ..... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Couleur ... 3990 Frs
- PC1512 SD + Mono. CGA..... 5325 Frs
- PC1512 SD + Coul. CGA ..... 7460 Frs

ATARI STF

- 520 STF seul ..... 3490 Frs
- 520 STF + Moniteur Mono. ..... 4490 Frs
- 520 STF + Moniteur Couleur..... 5490 Frs
- 1040 STF seul ..... 4790 Frs
- 1040 STF + Moniteur Mono ..... 5990 Frs
- 1040 STF + Moniteur Couleur .... 7490 Frs

THOMSON

- MO6 seul ..... 1490 Frs
- TO8 D seul ..... 2990 Frs
- TO8 D + Moniteur Mono ..... 4280 Frs
- TO8 D + Moniteur Couleur ... 4690 Frs
- TO16 PC + Mono HERC..... 5325 Frs
- TO16 PC + Coul. CGA ..... 6990 Frs

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V.

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- ☐ INTERFACE TV
- ☐ Sans télécommande ~~1490~~ 1190 F
- ☐ Avec télécommnde ~~1690~~ 1490 F

EN PROMOTION

Pack Ecrivain... ... avec Imprimante

IMPRIMANTE 80 col.
SP 180 AI - SEIKOSHA
qualité courrier - graphique
+ Traitement de texte*
+ Câble imprimante
+ Pack de feuille (500)

Le PACK AMSTRAD CPC ~~2815~~ 2190 F
Le PACK THOMSON ~~3060~~ 2290 F
Le PACK ATARI ~~3280~~ 2585 F

* CPC : Startex Thomson : Paragraphe Atari : Amstrad

... Pack CADEAU ...

DIGITALISEUR ARA CPC

Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant. En Français)

- ☐ DIGITALISEUR ARA ..... 1190 Frs

HANDY SCANNER ATARI

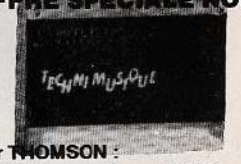
Souris "intelligente" qui scanne instantanément tous vos documents, photos.(Possibilité de récupérer les images).

- ☐ Handy scanner ..... 2990 Frs
- ☐ Handy scanner + 16 nuances ...3490 Frs

Donnez la parole, la musique ...à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE NOEL



Pour THOMSON :
- ☐ synthétiseur seul ..... 550 F

Pour AMSTRAD CPC :
- ☐ synthétiseur + H-P. .... 399 F
- ☐ synthétiseur seul ..... 299 F

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

ACCESSOIRES AMSTRAD

- ☐ 2e lecteur 3" DF1 ..... 1 590 F
- ☐ Adaptateur péritel MP 2P ..... 450 F
- ☐ Câble imprimante ..... 150 F
- ☐ Câble magnétophone ..... 50 F
- ☐ Doubleur prise Joystick ..... 100 F
- ☐ Graphiscope II ..... 990 F
- ☐ Housse DDI 1 ou FDI 1 ..... 85 F
- ☐ Lect. disq. 3"DDI 1 ..... 1 990 F
- ☐ Lect. Disq. 5" 1/4 ..... 1 650 F
- ☐ Multiface 2 ..... 595 F
- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 464 . 130 F
- ☐ Rallonge Alim + vidéo CPC 128 . 180 F
- ☐ Souris AMX ..... 690 F
- ☐ Souris Cameron ..... 680 F
- ☐ Tapis souris ..... 75 F

JOYSTICK

- ☐ Joystick Korina ..... 160 F
- ☐ Joystick Switchioy ..... 185 F
- ☐ Joystick Cobra ..... 495 F
- ☐ Joystic Pro 5000 ..... 170 F

LOGICIELS CPC

	D7	K7
☐ 1943	165	110
☐ Budget familial	199	160
☐ Daley Thompson's Olympic	140	95
☐ Défi au tarot	180	
☐ Discology	350	
☐ Elite	195	185
☐ Fernandez must die	175	
☐ Fire and Forget	155	
☐ Fists'n'Throttles	205	145
☐ Frank Bruno's Big Box	205	155
☐ Game Over II	205	135
☐ Grapho	299	
☐ Gunship	210	165
☐ Jade Créateur Jeux	299	
☐ Karate Ace	165	130
☐ Leader Board Collection	215	155
☐ Les Défis de Taito	210	150
☐ Loto	195	155
☐ Maxibourse	220	
☐ Nigel Mansell Grand Prix	175	110
☐ Rastan	150	90
☐ Samouraï Warrior	145	90
☐ Savage 175		
☐ Supersports	160	
☐ Target Renegade	145	85
☐ The Train	205	135
☐ Turbo Cup	249	199

LOGICIELS THOMSON

- ☐ Budget Familial ..... 230 F
- ☐ Bubu ..... 199 F
- ☐ Crazy Cars ..... 210 F
- ☐ Dakar 4 × 4 ..... 149 F
- ☐ Dakar Moto ..... 199 F
- ☐ Défi au tarot ..... 199 F
- ☐ Enduro Racer ..... 220 F
- ☐ Game over ..... 210 F
- ☐ Golden 7 ..... 225 F
- ☐ Green Beret ..... 105 F
- ☐ L'Arche Capitaine Blood ..... 249 F
- ☐ Le Journaliste ..... 845 F
- ☐ Les Athlètes ..... 199 F
- ☐ Les Athlètes 2 ..... 199 F
- ☐ Les Aventuriers ..... 199 F
- ☐ Les Chevaliers ..... 199 F
- ☐ Les Futuristes ..... 199 F
- ☐ Les Privés ..... 199 F
- ☐ Loto ..... 195 F
- ☐ Maxibourse ..... 199 F
- ☐ Space Racer ..... 199 F
- ☐ Sports d'Eté ..... 210 F
- ☐ Top Gun ..... 210 F
- ☐ Tout Schuss ..... 199 F
- ☐ Turbo Cup ..... 249 F

LOGICIELS ATARI

- ☐ Action Service ..... 199 F
- ☐ Atacompte ..... 140 F
- ☐ Dungeon Master ..... 250 F
- ☐ Eliminator ..... 230 F
- ☐ Elite ..... 270 F
- ☐ Five Stars ..... 235 F
- ☐ GFA Basic 3.0 ..... 750 F
- ☐ Gunship ..... 230 F
- ☐ Hotball ..... 260 F
- ☐ Jet ..... 385 F
- ☐ Maxibourse ..... 249 F
- ☐ Menace ..... 225 F
- ☐ Night Raider ..... 220 F
- ☐ Opération Jupiter ..... 249 F
- ☐ Paladin ..... 275 F
- ☐ Sargon III (échec) ..... 260 F
- ☐ S.D.I. Nvelles vers. ..... 230 F
- ☐ Sinbad ..... 260 F
- ☐ Sorcery Plus ..... 215 F
- ☐ Starglider 2 ..... 245 F
- ☐ Stos Créateur Jeux Arcades ... 325 F
- ☐ Summer Olympiad ..... 160 F
- ☐ Super Hang On ..... 185 F
- ☐ The Pepsi Challenge - Mad Mix PAO . 170 F
- ☐ Timeworks Publisher ..... 1185 F
- ☐ Triad (Stargli-Defend-Barbari) ... 320 F
- ☐ Turbo Cup : ..... 249 F

ACCESSOIRES ATARI

- ☐ Boîtier coul 2 écrans ..... 325 F
- ☐ Câble imprimante ..... 195 F
- ☐ Câble péritel ..... 325 F
- ☐ Disq. dur 20 Mo SH 205 ..... 4990 F
- ☐ Lect. disq. 5"1/4 ..... 2250 F
- ☐ Lect. disq. 3"1/2 1 Mo SF314 1990 F
- ☐ Lect. disq. 3"1/2 SF354 ..... 1490 F
- ☐ Rallonge Joystick ..... 65 F
- ☐ Souris ..... 360 F
- ☐ Tapis souris ..... 75 F

ACCESSOIRES THOMSON

- ☐ Contrôleur manette ..... 160 F
- ☐ Crayon optique ..... 120 F
- ☐ Extensible incrustation ..... 499 F
- ☐ Extension mém. 257 K ..... 1 490 F
- ☐ Imp. 40 cd 800
- ☐ Imprimante PR 90612 ..... 2 690 F
- ☐ Interface RS 232 ..... 499 F
- ☐ Lect. disq. 340 K ..... 1 350 F
- ☐ Magnéto. T7-T8-T9 MS ..... 550 F
- ☐ Souris T8-T9-M6 ..... 350 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres ... DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR L'ORDINATEUR CHOISI

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues CREDIT

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul ☐ mono ☐

Nom : _____ Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE AURORE CB n° de carte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de validité _____ Signature

Capitaine Pixel : Sais' pas. En tout cas, ils sont en train d'adapter **Crazy Cars 2** sur nos CPC chéris (cf les Top du Mois pour le test de la version ST). Et savez-vous ce que les gens de Titus m'ont dit récemment ? Que la version CPC serait excellente !

Micro News : Très franchement, vous auriez cru qu'ils allaient vous dire que c'était une merde infâme ?

Capitaine Pixel : On ne sait jamais. je vous signale aussi qu'on aura bientôt l'excellent **Galactic Conqueror**, lui aussi testé dans ce numéro mais sur Amiga. Et à ce propos...

Micro News : Oui ?

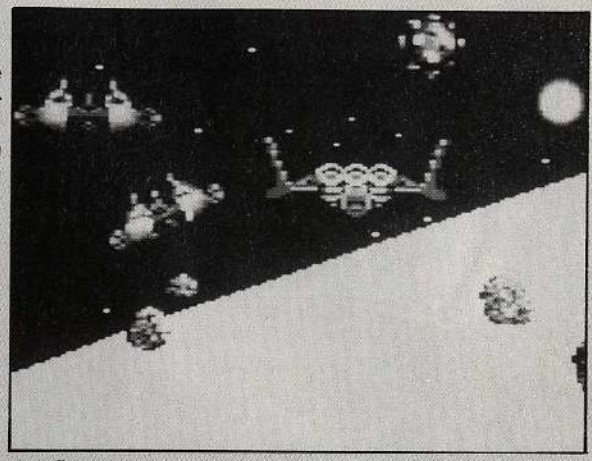
Capitaine Pixel : Je peux vous dire que le soft va beaucoup plus vite que sur Amiga ! Si, je vous jure, c'est vrai ! Bon, d'accord, il y a trente-huit milliards de choses en moins à bouger sur l'écran, mais bon, ça fait toujours plaisir...

Micro News : Mais donc, mon capitaine, le CPC n'est pas mort, semblerait-il ?

Capitaine Pixel : Mais point du tout un peu mais non pas vraiment quand même un petit peu mais bon y faut voir. Non, en fait, il est certain que le CPC n'est plus la machine en vogue actuellement. Mais attention ! Le parc installé en France est, de très loin, le plus important. Les chiffres officiels sont autour de 600 000 exemplaires vendus, on peut donc dire qu'il y a environ 500 000 machines en France, ce qui reste quand même très impressionnant. C'est vrai que les éditeurs commencent à déserter un peu, mais la plupart continuent quand même à sortir l'ensemble de leur production. Mais les éditeurs sortent maintenant leurs jeux en premier sur 16 bits, ce qui donne des jeux 16 bits super. Ensuite, on fait des versions CPC plus limitées, donc plus décévantes... Remarquez, c'est chacun son tour : au début de la carrière du ST, il n'avait que des jeux adaptés du CPC à la va-vite et qui n'exploitaient pas la machine. Maintenant, la situation s'est inversée... Mais ils restent encore des programmeurs qui ne développent que sur CPC, en France en tout cas...

Micro News : Mais vous ne pouvez rien m'annoncer d'autre ?

Capitaine Pixel : Non !



▲ *Galactic conqueror de Titus*

Micro News : Mais pourquoi ?

Capitaine Pixel : Parce que tous les grands jeux sont sortis et que nous les avons testés à fond en Top du Mois. Du coup, les éditeurs se reposent un peu avant leurs prochains softs qui sortiront vers février. Donc, je repars en chasse et le mois prochain, je pourrai vous révéler en exclusivité tous les softs de début 89.

Micro News : Bonne chasse, capitaine Pixel, et rendez-vous fin décembre...

SOFTAGE EN FETES

1er CADEAU : SOFTAGE OUVRE DE 8 h A 22 h MEME LE DIMANCHE
2me CADEAU : SOFTAGE VOUS INFORME SI VOTRE COMMANDE SERA LIVRÉE AVANT NOEL
3me CADEAU : SOFTAGE N'ENCAISSERA VOS CHEQUES QUE LE 5 JANVIER 1989

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64

1943	84	134
AIRBORNE RANGER	94	190
ANDY CAPP	97	130
ARCADE ACTION	94	170
ARKANOID II	80	114
ARTIC FOX	94	150
BANGKOK KNIGHTS	100	144
BARDS TALE	94	150
BARS TALE II		174
BARDS STALE III		174
BATTLE ISLAND	87	150
BEYOND THE ICE PALACE	90	114
BIONNIC COMMANDOS		124
BLOOD VALLEY		130
BUGGY BOY	94	137
CHESSMASTER 2000	94	144
CHUCK YEAGER	90	174
COLONIAL CONQUEST		240
CORRUPTION		198
CYBERNOID		130
CYBERNOID II	92	140
DALEY THOMP. OLYM.	84	124
DARK CASTLE	94	134
DEFTS DE TAITO	129	175
DEF. OF THE CROWN	120	124
DEJA VU		144
DEMON STALKER	94	144
EARTH ORBIT STATION		174
ELITE COLLECTION	130	180
EMPIRE CONTRE ATT.	100	140
F-15 STIKE EAGLE		140
FAERY TALE		269
FERNANDEZ MUST DIE	104	134
FIRE FLY		84
FIST 'N' THROTTLES	130	175
FLIGHT SIMULATOR II	284	344
FLINSTONES	94	150
FRANK BRUNO'S B. B.	129	175
FRIGHT MARE	90	130
FURY		150
GAME SET & MATCH	94	180
GARY LINEKER	84	134
GEE BEE AIR RALLY		137
GETTYSBOURG		290
GOLD SILVER BRONZE	130	160
GUNBOAT		134
GUNSHIP	120	190
HAWKEYE	97	130
HOT SHOTS	90	124
HYSTERIA		140
IKARI WARRIORS	87	140
IMPACT		130
INTENSITY	100	150
JET		294
KAMPFGRUPPE		290
KARATE ACES	124	144
LA COLLECTION KOMANI	94	170
LA GEURRE DES ETOILES	94	140
LEGACY OF ANCIENT		174
LES GEANTS D'ARCADE		170
LORD OF CONQUEST	94	150
MAGNIFICIENT SEVEN		170
MEACH BRIGADE		290
MICKEY MOUSE	90	140
MINI PUTT	94	150
MOEBIUS		194
OCEAN RANGER		236
PANZER STRIKE		274
PATTON VS ROMMEL		144
PIRATES	140	145
PLATOON	84	134
POOL OF RADIANCE		230
POWER AT SEA	94	150
POWER PYRAMIDS	86	129
PROJECT STEAL FIG.	114	190
SALAMANDER	84	130
SILENT SERVICE	84	130
SINBAD		144
SIX PACK VOL 3	100	150
SKATE OR DIE	94	150
SLAINE	94	150
SOLDIER OF FORTUNE	102	132
SPY VS SPY TRILOGY	100	144
SUBBATTLE		144
SUMMER OLYMPIAD	87	124
SUPER SPRINT		130
SUPPREME CHALLENGE	132	166
TARGET RENEGADE	80	114
TERRORPODS	82	140
TETRIS	90	144
THE THREE STOOGES		150
THUNDERCATS	94	140
TOP TEN COLLECTION	94	114
TRESORS D'US GOLD		150
TRIVIAL PURSUIT JR	104	230
TRIVIAL PURSUIT	104	230
TYPHOON	89	119
ULTIMA IV		184
ULTIMA V		265
UNITRAX	100	144
VAMPIRE EMPIRE	90	110
VINDICATOR	74	110
VINDICATOR	74	110
VIXEN	94	150
WARGAMES CONST SET		190
WASTELAND		150
WHERE IN EUROPE		320
WINTER GAMES II		130
WONDERBOY		114
WORLD TOUR GOLF		134

ATARI ST

1943		175
5 STARS OCEAN		205
AROUND THE W. IN 80 D.A		184
BAD CAT		174
BILL PALMER		174
BUBBLE BOBBLE		154
CARRIER COMMAND		214
CHUBBY GRISTLE		144
COLONIAL CONQUEST		240
CYBERNOID		175
DALEY THOMPSON		180
DEFENDER OF THE CROWN		234
DEFLEKTOR		170
DUNGEON MASTER		210
ELITE		220
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		170
FERNANDEZ MUST DIE		219
FIRE & FORGET		214
FLIGHT SIMULATOR II		324
FLINSTONES		134
GAUNTLET II		174
HOT SHOTS		160
ICE HOCKEY		230
JEANNE D'ARC		214
JET		330
LEATHERNECK		154
LES GUERRIERS		234
LOCKON		274
MANOIR MORTEVILLE		186
MANIAX	134	194
MOTORBIKE MADNESS		137
NEBULUS		169
NETHER WORLD		180
NORTH STAR		154
OBLITERATOR		190
OUT RUN		170
OVERLANDER		180
PHANTASIE III		204
PLATOON		160
POWERDROME		220
PREDATOR		154
QUESTRON II		194
RETURN TO GENESIS		170
ROLLING THUNDER		170
SARGON III CHESS		234
SCRABBLE DE LUXE		200
SENTINEL		154
SHACKLED		174
SHADOWGATE		284
SIDE WINDER		90
SILENT SERVICE		210
SINBAD		220
SKYCHASE		205
SORCERY PLUS		184
SPIDERTRONIC		210
STARGLIDER 2		210
STARRAY		184
STAR STREK		160
STRIKE FORCE HARRIER		150
TEST DRIVE		215
TETRA QUEST		185
THE ENFORCER		120
THE HUNT FOR RED OCT		170
UNINVITED		210
VAMPIRE EMPIRE		154
VIXEN		170
VOYAGE AU CENT. D.L. T.		214
WARGAMES CONST SET		235
WHER TIME STOOD STILL		174
WHIRLIGIS		184

AMSTRAD

1943	87	134
20.000 LIEUES S/LES MERS		155
ALTERNATIVE W. G.	84	134
ACTION FORCE	94	144
BARDS TALE		180
CHUBBY GRISTLE	80	150
CONSPIRATION	120	160
DESOLATOR	87	137
ELITE COLLECTION	137	160
EMPIRE C. AT TAQUE	90	140
FIRE & FORGET	100	130
FRANK BRUNO'S B. B.	120	170
GAME OVER		110
GARY LINEKER	84	134
GOLD SILVER BRONZE	130	190
GUNSHIP	137	180
HOT SHOTS	90	124
HURLEMENTS		144
IKARI WARRIORS	87	114
KARATE ACES	110	140
LEADERBOARD COLL	130	160
MANGE CAILLOUX	80	120
MICKEY MOUSE	90	140
NIGHT RAIDER	87	130
OVERLANDER	90	144
OF SHORE WARRIOR	120	154
PETER BEARDSLEYS	87	150
PIRATE		134
RASTAN	70	124
ROAD BLASTERS	94	130
ROLLING THUNDER	74	137
SALAMANDER	80	130
SHACKLED	84	137
SIDE ARMS		130
SILENT SERVICE	84	140
SIX PACK VOL. III	100	150
STREET FIGHTER	80	137
SUPER SPORT	84	130
THEY SOLD A MILLION II	84	120
WINTER GAMES II	87	137

AMIGA

20.000 LIEUES S/LES MERS		198
AARGH		189
ADV CONST SET		169
BALLADE AU PAYS DE B. B.		210
BARDS TALE		209
BARDS TALE II		239
BATTLE CHESS		230
BEYOND THE ICE PALACE		199
BMX SIMULATOR		129
BOMJACK		249
BUBBLE GHOST		206
CARRIER COMMAND		236
CHESSMASTER 2000		169
CHUBBY GRISTLE		149
DALEY THOMPSON		209
DEFENDER OF THE CROWN		229
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		185
AMIGME A OXFORD		210
EXPLORA		329
FAERY TALE ADV		329
FEARY FORMULA 1		239
FLIGHT SIMULATOR II		329
FLINSTONES		139
FOOTBALL MANAGER II		189
FUTUR TANK		139
GALACTIC CONQUEROR		225
GARFIELD		290
GEE BEE AIR RALLY		189
GETTYSBURG		239
GLOBAL COMMANDER		275
GOLDRUNNER		205
HOT SHOTS		165
IKARI WARRIORS		206
JEANNE D'ARC		219
JET		335
LA GUERRE DES ETOILES		185
LA PANTHERE ROSE		185
LEATHERNECK		159
MANIAX		189
MANOIR DE MONTEVILLE		175
MENACE		189
MOEBIUS		209
MOTORBIKE MADNESS		145
NEBULUS		230
NETHER WORLD		192
OBLITERATOR		192
OFF SHORE WARRIOR		225
PANDORA		189
PLATOON		219
POW		259
QUADRALIEN		189
QUESTRON II		225
ROBBERY		185
ROCKET RANGER		250
ROLLING THUNDER		175
SACROPHASER		145
SARGON III		306
SCENERY DISQ JAPAN		185
SIDE WINTER		89
SILENT SERVICE		206
SKY CHASE		209
SOLITAIRE		250
STARGLIDER 2		215
STARGOOSE		189
STREET SPORT BASKETT		189
STRIKE FORCE HARRIER		225
TERRAMEX		139
TETRA QUEST		189
THE ENFORCER		125
THE HUNT FOR RED OCT		215
THUNDERBOYS		129
THUNDERCATS		219
ULTIMA IV		229
VAMPIRE EMPIRE		179
VECTORBALL		145
VIRUS		189
VISA POUR HYDE PARK		210
VIXEN		196
WINNER OLYMPIAD 88		149
ZYNAPS		199

SEGA

ACTION FIGHTER	240
AFTER BURNER	275
ALESTE	240
ALEX KIDD	240
ALEX KIDD II	275
ALIEN SYNDROME	240
ASTRO WARRIOR	240
AZTEC ADVENTURE	230
BANK PANIC	180
BLACK BELT	240
BLADE EAGLE	240
CALIFORNIA GAMES	275
CARNIVAL	240
CHOPLIFTER	240
COMBAT RESCUE	240
DOUBLE DRAGON	270
ENDURO RACER	240
F-16 FIGHTER	180
FANTASY STAR	275
FANTASIE ZONE II	275
FANTASIE THE MAZE	240
GANSTER TOWN	240
GHOST HOUSE	180
GLOBAL DEFENSE	240
GOLVELLIUS	275
GREAT BASE BALL	240
GREAT BASKET BALL	240
GREAT GOLF	240
GREAT VOLLEY BALL	240
KENSEIDEN	275
KUNG FU KID	240
MIRACLE WARRIOR	275
MISSILE DEFENSE	240
MY HERO	180
NINJA	240
OUT RUN	240
OUT RUN 3D	275
PENGUIN LAND	275
QUARTET	240
RAMBO 3	275
RASTAN	275
ROAD TO GLORY	275
ROCKY	240
SAMOURAI WARRIOR	275
SECRET COMMAND	240
SHANGAI	240
SHINOBI	275
SHOOTING GALLERY	240
SPACE HARRIER	275
SPACE HARRIER 3D	275
SPY VS SPY	180
SUPER TENNIS	180
TEDDY BOY	180
THUNDER BLADE	275
TRANSBOT	180
ULTIMA 4	275
WOLEMAN	275
WONDERBOY	240
WONDERBOY II	275
WORLD GRAND PRIX	240
WORLD SOCCER	240
ZAXXON 3D	275
ZILLION	240
ZILLION II	240
CONSOLE	890
LIGHT PHASER +3 JEUX	325
LUNETTES 3D	270
ACCELERATEUR	115

ACCESSOIRES

DISK 5"4 DF DD, LES 10	40
DISK 3"5 DF DD, LES 10	100
DISK 3" DF DD, LES 10	220
MOUSE CHEESE 564	500
ADAPTATEUR EN V	64
QUICK SHOT 2 TURBO	100
KONIX SPEED KING	110
K SEGA AMIGA	685
MOONRAKER	50
MOONRAKER 3	70
SUPER PRO	100
INT RS232	754
LECTEURS 3" 1/5 MB CUM.	1445
PROFESSIONAL AUTOFIRE	160
SUPER PRO	110
SYNTHE. VOCAL AMST.	415
TAPIS SOURIS	50
THE BOSS	134

BON A DÉCOUPER : *A retourner à* **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX ☎ 21.36.37.71**

TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port : 15
Contre-remboursement 25 F — C/R : .....
Type ordinateur : — Total : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chèque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration : Signature :

PUFFY'S
SAGA
DISTRIBUE PAR
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00
Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disque : 180 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente .

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

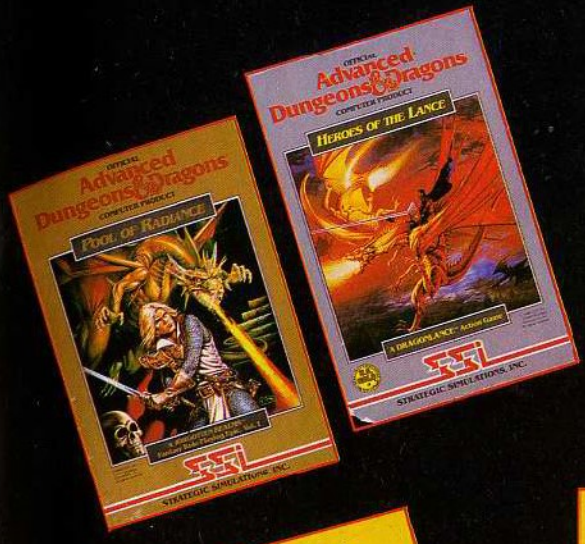
Le nain Screen explique à Blanche-Fesse, en échange d'un strip-tease, comment un ordinateur se débrouille pour afficher de si jolis dessins à l'écran.
Après moults descriptifs plus techniques les uns que les autres, le Prince Chargeant - qui décidément arrive toujours au bon moment - emmène Blanche-Fesse derrière les buissons, pour une petite récréation bienvenue...

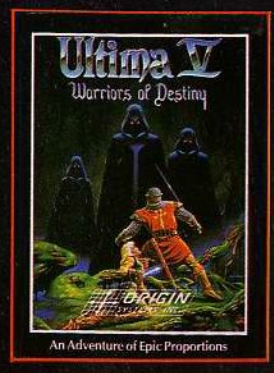
Cependant, dans le château de la méchante Reine Load...
La reine Load : ST, mon bel ST, dis-moi où est Blanche-Fesse en ce moment...
ST : Euh, c'est qu'elle est en train de s'amuser avec le Prince Chargeant, ma reine, et comme ils ne sont plus en âge de jouer avec des images...
La reine Load : Quoi ? Cette petite garce s'asticotine avec le Prince ? C'en est trop, elle va voir de quel main je me chauffe...
(Quelques instants plus tard, Blanche-Fesse, ayant terminé ses affaires avec le Prince, interroge le nain Record.)
Blanche-Fesse : Dis-moi (ouf, ouf ! Excuse-moi, je reprends mon souffle... Ah ce Prince Chargeant...), dis-moi, Record, comment se fait-il qu'un ordinateur puisse jouer de la musique, alors que ce n'est pas un instrument?
Le nain Record : Si je te le dis, tu me fais quoi ?
Blanche-Fesse : Mais c'est pas vrai ! Tous des obsédés, alors ? Bon, je te promets de passer la nuit avec toi, ça va ?
Le nain Record : Ça ira... pour commencer. Mais l'explication sera courte. Eh bien, c'est très simple. Est-ce que tu sais comment fonctionne un synthétiseur ? Il y a dedans ce qu'on appelle une puce (un chip) sonore spécialisée dans le bruit. Ainsi, chaque fois qu'on appuie sur une touche du clavier du synthé, cette puce émet le bruit correspondant à la touche. Le fait de pouvoir générer une infinité de sons différents permet de reproduire la gamme chromatique, en d'autres mots : les notes de musique. Et dans un ordinateur, c'est pareil : il y a un circuit spécialisé dans les sons, qu'il suffit de programmer de manière suffisamment adéquate pour qu'il produise des notes de musique. Mais on n'est pas limité aux notes, bien sûr, on peut aussi créer des bruitages divers, comme le bruit de la mer, des pales d'hélicoptères, des lasers, des explosions, etc.
Blanche-Fesse : Je vois... Mais pourtant, il y a des ordinateurs sur lesquels les sons sont plus agréables à écouter ou bien plus réalistes que sur d'autres. C'est dû à quoi, ça ?
Le nain Record : ... (silence)
Blanche-Fesse : Bon, d'accord, une deuxième nuit avec toi !
Le nain Record : Voilà ce que j'appelle une nuit d'amour facilement gagnée !

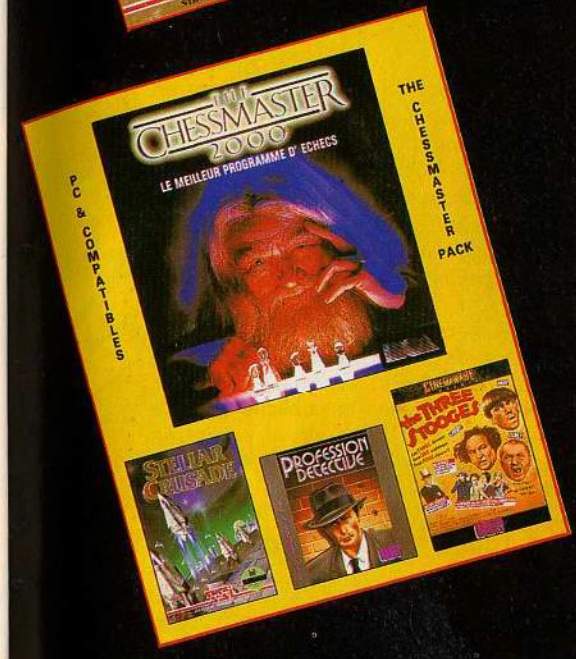
Pourquoi une voiture va-t-elle plus vite qu'une autre ? Parce qu'elle possède un meilleur moteur, voilà tout ! En informatique, c'est pareil : meilleur est le matériel utilisé, meilleurs sont les résultats.
Blanche-Fesse : OK. Mais tu n'as répondu qu'à une partie de la question...
Le nain Record (clignant des yeux) : ... (silence)
Blanche-Fesse : Là mon gaillard, tu te fourres le doigt dans l'œil, et jusqu'au coude en plus ! Je t'ai posé une question en deux parties (si j'ose m'exprimer ainsi), et tu vas y répondre entièrement, non mais !
Le nain Record : Bon, bon, d'accord, ne t'énerve pas... Si certains sons ou bruitages sont plus jolis et plus réalistes que d'autres, c'est dû à la technique employée : la digitalisation, et parfois même le sampling ou échantillonnage. Ce sont là encore deux procédés empruntés aux synthétiseurs. La digitalisation permet d'enregistrer un son ou une séquence sonore quelconque dans la mémoire du micro, et de la lui faire restituer par la suite : le son est "tout simplement" traduit en octets que l'ordinateur pourra traiter.
Mais pour obtenir de bons résultats, il faut beaucoup de mémoire, car plus la fréquence de digitalisation (que l'on compte en Hertz) est élevée, plus le fichier binaire qui en résulte est volumineux. Ce qui explique que les quelques rares essais de digitalisation sur micros 8 bits se soient tous soldés par des cafouillis inaudibles, ayant pour principale caractéristique le fameux effet de souffle.

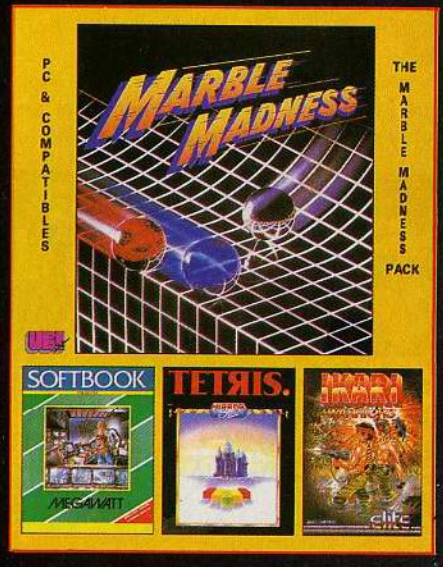
LE HAUT DE GAMME DU SOFT

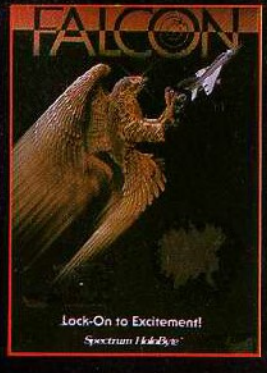
NUMERO VERT 05.10.10.00
APPEL GRATUIT

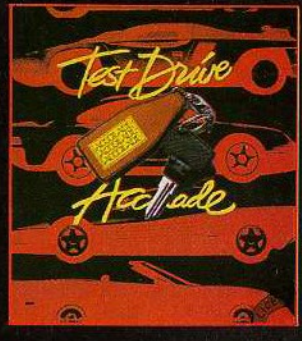












Disponible dans plus de 270 boutiques, en France. Cette sélection des meilleurs logiciels version 5 1/4 et 3 1/2 vous est proposée par

TANDY et UBI

TANDY®

C'EST UNIQUE !

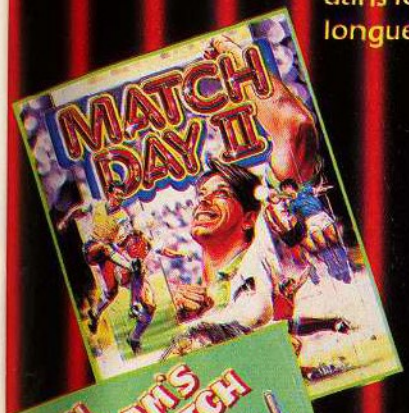
Blanche-Fesse : Et l'échantillonnage? T'as intérêt à répondre tout de suite !
Le nain Record : L'échantillonnage est basé sur le principe de la digitalisation, mais y apporte une modification de taille : la possibilité de modifier le son en mémoire avant de le jouer. On peut ainsi, rien qu'en changeant certains paramètres bien définis (volume, intonation, fréquence, tempo, etc.), arriver à modifier le bruit d'un rayon laser en sifflet, ou que sais-je encore ? Presque tout est permis... Tu imagines l'avantage : à partir d'un seul son en "créer" plusieurs, ça économise pas mal d'octets de mémoire. Mais la contrepartie de tout ça, c'est que c'est une technique très difficile à mettre en œuvre, tellement qu'elle est la plupart du temps confiée à un processeur spécialisé. On ne la trouve que très rarement sur des micro-ordinateurs.
Blanche-Fesse : Intéressant ! Donc, si j'ai bien tout compris, je pourrai enregistrer n'importe quoi dans l'ordinateur et le faire écouter par la suite?
Le nain Record : T'as bien compris, mais il y a quand même une limitation : pour obenir un résultat sinon parfait au moins acceptable, il faut disposer d'un matériel adéquat, qui souvent coûte assez cher... D'autres questions ?
Blanche-Fesse : Pourquoi ? Deux nuits, ça ne te suffit pas ? Petit galopin, va...
Le nain Record : Ben alors, je suis pas fou, moi : tant que je gagne, je joue ! (Rires puis silence) T'es vraiment sûre que t'as pas une autre question à me poser ?
Blanche-Fesse : Non, vraiment, je ne vois pas...
Le nain Record : Par exemple, ça ne t'intéresserait pas de connaître une troisième technique pour obtenir des musiques d'enfer?
Blanche-Fesse : Y'en a une autre ? Et tu ne m'en as rien dit ? Tu sais que t'es un petit coquin, toi ?
Le nain Record : ... (silence)
Blanche-Fesse : Et allez hop ! Encore une nuit de plus avec toi ! Au point où j'en suis... Ah, je suis bien servie, moi, avec ces petits cochons-là, je risque pas de m'embêter la nuit...
Le nain Record : Il s'agit encore d'une technique dérivée de la digitalisation, et qui l'utilise bien. Lorsqu'on sait qu'un processeur sonore actuel est capable de jouer au minimum sur trois voies, c'est-à-dire de produire trois sons différents en même temps (et encore, il y a également des processeurs sonores à quatre et même huit voies), on se demande bien pourquoi personne n'a jamais pensé plus tôt à digitaliser chacune des voies de manière indépendante. Ainsi, en rejouant les trois voies en même temps cette fois-ci, on obtient un effet absolument sublime !
Blanche-Fesse : Tope là mon gars ! Trois voies, trois nuits, c'est tout bon...
Le nain Record : A ce propos, je sens que je vais me régaler en explorant les tiennes, de trois voies... Ah, je vais te faire chanter, moi !
Blanche-Fesse : Bon, tu les veux pour quand, tes trois nuits ? Et puis on pourrait pas les regrouper en une seule ? Ça serait mieux, parce que je suis libre ce soir (le Prince Chargeant va s'occuper un peu de sa jument qui commençait sérieusement à être jalouse), mais après, ça repousse à... oh là là là... à très loin !
Le nain Record : D'accord, on regroupe les trois nuits en une seule ce soir, ça marche. Prépare tes cordes vocales, je vais te faire chanter Ramona !
Blanche-Fesse : Ça tu l'as déjà dit deux paragraphes plus haut, tu radotes mon vieux. Bon, ben à ce soir... (et elle s'en va).
Le nain Reset (qui passait par là) : Alors mon vieux Record, qu'ai-je entendu ? Tu passes la nuit avec Blanche-Fesse ? Pauvre vieux, tu vas t'emmerder, prépare de la lecture...
Le nain Record : M'emmerder avec Blanche-Fesse ? Tu rigoles !

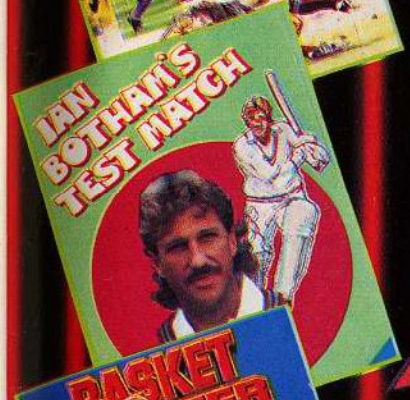
Le nain Reset : Pas du tout : normalement, c'est moi qui aurais dû passer cette nuit avec elle, mais j'ai laissé passer mon tour depuis que je suis au parfum.
Le nain Record : Au parfum, quel parfum ? On n'est pas chez Christian Dior ici !
Le nain Reset : C'est une manière de parler, eh dunavet ! La nuit, Blanche-Fesse retombe sous l'emprise de la malédiction de la sorcière Scratch : elle est endormie très profondément ; rien ne peut la réveiller, ce n'est pas un sommeil normal mais une torpeur aussi maléfique qu'incommensurable. Et en plus, elle est sous son cercueil de verre, alors n'oublie pas ton chalumeau et tous tes outils.
Le nain Record : Ah mais c'était tout-à-fait dans mes intentions d'aller la rejoindre parfaitement outillé, et le chalumeau à la main...
Le nain Reset : Ton chalumeau oxhydrique, eh patate ! T'as vraiment l'esprit en dessous de la ceinture...
Le nain Record : Vu ma taille, le contraire serait étonnant !
Le nain Reset : Oui, en tout cas t'es qu'un obsédé, mais pour Blanche-Fesse ce soir, ce sera Tintin (un nouveau logiciel Infogrames), Tintin, Tintin, bien fait, na !
Le nain Record (tombant sur le cul, et c'est peu dire) : Gaspation ! Et moi qui croyait connaître la musique ! Dis donc, Reset, ça paye bien la publicité clandestine ? Il me semble avoir vu passer un message subliminal, il y a quelques instants.
Le nain Reset : T'as rêvé, mon pote, c'est l'abstinence qui te monte à la citrouille.
Le nain Record : Citrouille toi-même. Et puis d'abord, qu'est-ce qui me prouve que tu ne racontes pas des salades ? Je vais essayer de la trouver, la mère Blanche-Fesse, et si je l'attrape, gare au martinet !
Le nain Reset : Ah, avec le martinet, tu marques un point car elle aime la nouveauté... Mais je ne t'ai pas menti, pourquoi crois-tu donc que le Prince Chargeant l'emmène toujours dans les fourrés le jour, alors qu'ils seraient plus tranquilles la nuit ?
Le nain Record : Rogntudju, j'ai l'impression que je me suis fait avoir. Ouh, ouh, Blanche-Fesse, où es-tu ? Traînée ! Immondice ! Serpillère !
Le prince Chargeant : C'est toi qui parle ainsi de ma bien-aimée ? Encaisse ça, nabot !
(Nous sommes contraint d'interrompre cette émission, le nain Record étant momentanément souffrant. Nous rendons l'antenne, à vous les studios, à vous Cognacq-Jay !).

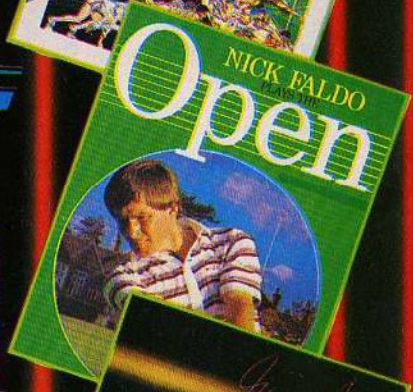
Michel Descoins

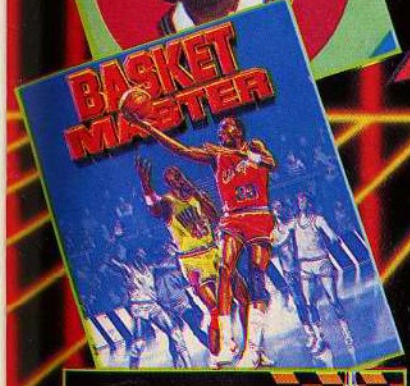
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

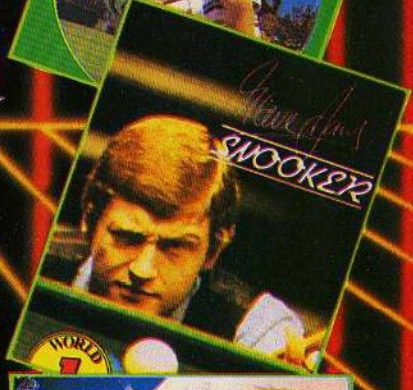
Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs











CAVE SET AND MATCH

VOUS Y TROUVEREZ TOUS CES JEUX FANTASTIQUES.

AMSTRAD

ocean

AMSTRAD

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ARCHIMÈDE LE BARBU !

Cette fois nous l'avons eu à l'heure, le p'tit père Archimède, mais avec des valises sous les yeux, quelque peu ahuri, toujours en train de marmonner "eurêka" dans sa barbe, l'air plutôt fatigué... Les génies n'ont-ils pas toujours des disciples pour bosser à leurs places ? Mais lisez donc le reportage de notre envoyé spécial dans le passé !

- Salut, O grand Archimède ! Vous portez vous bien en ce jour, vénéré maître ?

- Comme un épicurien après un bon repas, pour le moins... burps...

- Qu'avez-vous à nous raconter en ce doux mois de décembre ?

- J'aimerai revenir sur un jeu sorti il y maintenant quelques mois déjà, et que vous devez sans aucun doute connaître : **Terramex.**

- En effet, il y a déjà un moment qu'il est sorti sur ST, Amiga et CPC...

- Eh bien le voila sur Archimèdes, et j'en suis à la fois heureux et peiné, voyez-vous.

- Ah oui ? Et pourquoi ça, le jeu est-il si mal adapté ?

- Absolument pas, c'est même tout à fait l'inverse...

- Je ne vous suis pas très bien, pas bien du tout même ! Ne devriez-vous pas être heureux ?

- Je vous l'ai dit, je suis content, en partie... Par tous les dieux de l'Olympe, laissez-moi vous expliquer... Voici quelques temps, Grandslam Entertainement avait annoncé l'adaptation sur l'Archimèdes de **Terramex**, suivi d'autres titres tels **The Hunt for the Red October**, et cætera, comme on dit ici... Peu de temps après avoir reçu ces nouvelles par spatio-fax, ce bon à rien d'Enaklon m'apportait le jeu, ainsi qu'une réserve d'essence cuvée 1988 pour mon générateur électrique, comme quoi il pense parfois à quelque chose, celui-là. Enfin bref, j'étais prêt à essayer ce jeu, qui m'avait déjà fort amusé sur mon ST d'après-guerre (du Péloponnèse), sans trop y croire quand même, connaissant vos fainéants de Grandslam, mais espérant un miracle...

- Vous savez, ce ne sont pas nos fainéants à nous, ce ne sont pas nos potes, hein...

- Z'êtes bien du même siècle, non ? Bon, en tout cas, Terramex, ben c'est pas le même que sur ST, C'EST celui du ST ! Bandes de o$ΩdØEo ! Ils ont pris les images et les sprites du ST, et hop sur l'Archimèdes ! Le jeu, qui était prévu pour l'écran du ST en 320 x 200, il fait un peu écrasé sur les 256 lignes de l'Archi ! Tiens, la météorite, au lieu d'être ronde, elle est ovale. Du coup, elle ressemble plus à une noix qu'à autre chose... Sinon la musique est un peu plus juste et plus propre que sur le ST, et elle n'a plus les petits problèmes d'interruption connus sur ce dernier. Il y a quand même un détail amusant : les programmeurs ont inclu une option "FAST", ça multiplie la vitesse de jeu par 5, encore plus rapide que Ben Hur... Ça montre que, même mal programmé, l'Archi sait y faire... Enfin on ne leur en veut pas trop, d'abord parce que le jeu reste toujours aussi amusant, ensuite parce qu'on comprend qu'ils aient été pressés de le sortir et finalement, c'est gentil pour ceux qui ont des Archis de leur faire quelques softs...

- Ils ne se sont pas trop foulés quand même...

- Foulés ??? Je...heu...oui, si vous le dites mon garçon...si c'est ça la klibeftia d'expression...

- Klibeftia ? Je ne vous comprends pas toujours bien, ô maître...

- Moi non plus cher disciple, moi non plus, révisez donc votre grec ancien !

- Bien chef, oui chef, derechef !

- Si nous faisions un petit tour de char du

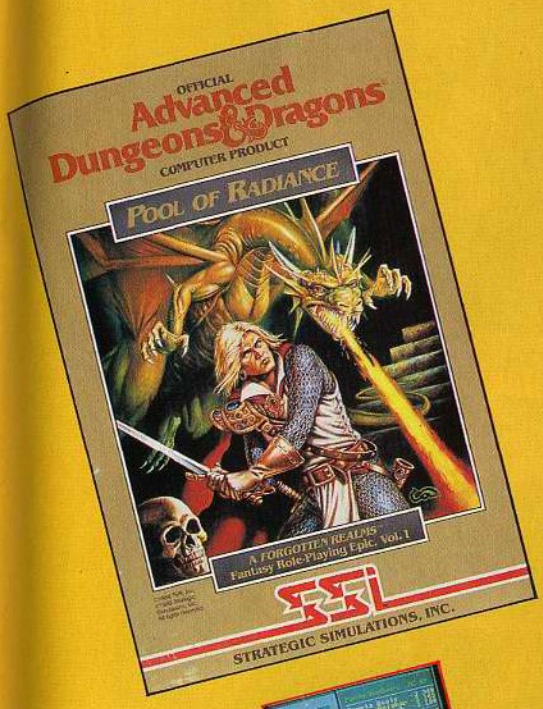
côté des graphismes ?
- *Mais bien sûr, je vous suis !*
- Comme je vous l'ai dit il y a longtemps, certains de mes collègues et moi-même travaillons sur de nouveaux modes possibles, et nous avons fait de grands progrès !
- *Expliquez moi ça, je suis toute ouïe !*
- En gros, nous avons atteint des résolutions telles que1280 x 960, 1280 x 620, 960 x 800 ou encore 512 x 512, le tout en 256 couleurs bien sûr... Il est possible d'atteindre des résolutions intermédiaires, mais il y en a trop pour toutes les citer... Avouons tout de même qu'avec 1280 points horizontaux et plus de 500 points verticaux, nous obtenons ces effets indésirables de scintillement que je reproche tant à l'Amiga...
- (Après un évanouissement d'une minute, même pas, soixante secondes...) : *A ga, zo, xmpftlt...*
- Hé ???
- *Mémoire... ahhh... combien de mémoire pour 1280 x 960... argh...?*
- 1200 Ko ou 775 Ko pour 1280 x 620, ce qui nécessite un modèle 440 tout de même... mais un mode 512 x 512 ne consomme que 256 Ko, et c'est un très bon mode, puisqu'il a le mérite d'être carré et peut donc être gérer hyper rapidement par le microprocesseur, ce qui est parfait dans le cadre de jeux, par exemple...
- *Vous croyez vraiment que l'on verra des jeux dans cette résolution ?*
- Ceraines personnes en ont émis l'idée au moins, ce qui n'est déjà pas si mal, non ?
- *Oui, mais il faudra encore du temps... En tout cas, cela prouve que bien des choses sont réalisables, reste à les faire... héhé...*
- Ecoutez jeune homme, vous ne vous rendez même pas compte du pouvoir que vous avez entre les mains : si toutes vos feuilles de papiers... vos journaux comme vous dites, criaient que l'Archimèdes est une machine géniale qu'il faut acheter, les gens le feraient comme ils l'ont fait pour le ST, et nous verrions bientôt des choses splendides !
- *C'est vrai ce que vous dites. Et d'ailleurs, si cela ne tenait qu'à nous, l'Archimèdes serait partout, vous savez...*
- Eh bien dites-le un peu plus souvent ! Tenez, vous savez ce qui a fait démarrer l'Amiga ? Les quelques fanatiques qui l'ont acheté ? Non, ce sont les journalistes, en râlant parce que vos maisons d'édition ne s'y intéressaient pas assez, alors que c'est une machine géniale ! Il aura fallu attendre encore que des personnes, vous croyant sur parole, achètent l'Amiga pour que les chiffres de vente conviennent enfin à ces même maisons d'éditions ! Je vous le dis, si elles sortaient des softs originaux sur une machine neuve comme l'Archimèdes, elles vendraient leurs produits et feraient vendre les machines, et par là même vendraient encore plus leurs produits, etc.

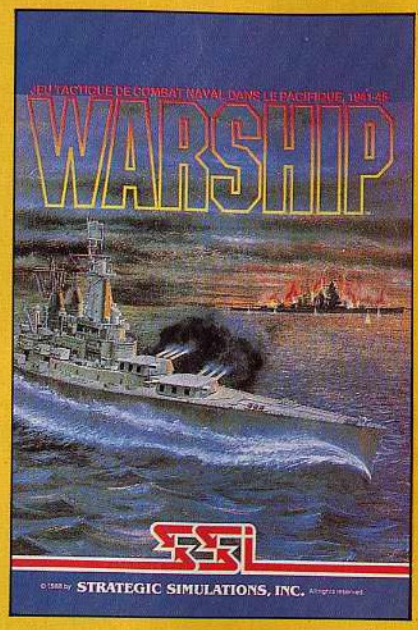
- *C'est peut être plus compliqué que ça, on n'est plus à l'âge de la pierre, vous savez...*
- Ne vous moquez pas de moi, je pourrais me fâcher et vous infliger un blâme. De toute façon, ce que j'ai dit est valable, j'en suis sûr...
- *Si vous le dites ! Mais peut-être ces sociétés vont-elles réagir ?*
- Espérons-le, mon ami, moi et ma machine le méritons bien...
- *Changeons un peu de sujet, vous voulez bien ?*
- Ouuuaaarf... fatigué moi... coup de barre...
- *Un mars ?*
- Mars ? Où ça ? Hein ? En plein jour ? Vous êtes fou ! Et puis on n'est plus en guerre, en tout cas pas avant demain !
- *Heu non, ce n'est pas exactement ce que je voulais dire... passons...*
- D'accord, je me refuse d'essayer de comprendre vos élucubrations de sauvages, parlons plutôt d'**Hoverbod**.
- *Kès ?*
- Un jeu. Envergure : zéro. Vraiment le genre de jeu qu'on accepte si on vous le donne, mais pas qu'on achète.
- *Alors pourquoi en parler ?*
- Parce qu'il n'est pas si mauvais que ça, disons que l'on est en droit d'espérer beaucoup mieux sur une telle machine. Cependant...
- *Oui ?*
- Cependant, il a quelque chose d'assez extraordinaire : il est en 256 couleurs, qui sont superbes, l'animation est honnête et relativement rapide... C'est un jeu de type Boulder Dash mais en plus évolué, vous voyez ?
- *Je ne vois rien d'extraordinaire là-dedans, vous savez...*
- Mais si, mais si ! Il est en BASIC ! Si, si ! Un jeu comme vous pourriez en avoir sur un CPC ou un ST, à part les couleurs, mais en Basic ! Et c'est vraiment très mignon, relaxant quoi...Mais laissez-moi vous donner quelques indications sur les options. D'abord je ne les ai pas comptées, j'ai pas que ça à faire, mais je peux dire qu'il y a environ 14 carrés (options) autour de la fenêtre de jeu. Parmi ceux-ci, une touche Pause. Sinon, divers indicateurs pour vous dire s'il y a des chutes d'eau près de vous, si vous avez le pistolet, si vous pouvez creuser, ou encore si vous avez le spray pour détruire les buissons verts qui se développent. Vous avez des bombones d'oxygène qui ont une fâcheuse tendance à se vider plus vite que vous ne trouvez de recharge, et des pics au plafond, qui transforment votre petite boule jaune souriante en baudruche pathétique. Vraiment, cela fait penser à un amalgame de petits jeux. Ce serait mignon si c'était à un prix budget. 250 monnaies de bronze ou francs pour ça, c'est du vol.
- *Donc en gros, c'est bien si on vous le donne, mais il ne faudrait pas l'acheter, c'est bien là le fond de votre pensée ?*
- Exactement, vous avez trouvé ça tout seul ?
- *Heu, je crois que je vais retourner dans mon siècle, il se fait tard et vous semblez épuisé, vous commencez à délirer, je le sens... Eh bien chers amis, à bientôt pour une nouvelle interview du vénérable Archimède... Encore un mot, maître ?*
- Archimedes vaincra... hips.. peut-être... hips...!
- *A vous les studios ! Ciao !*

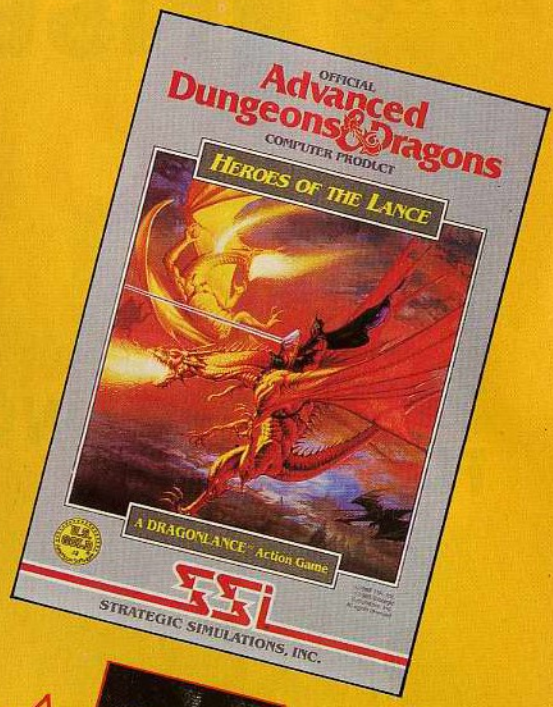
O.Zalid

Noël en famille

AVEC SSI, NOËL C'EST AUJOURD'HUI

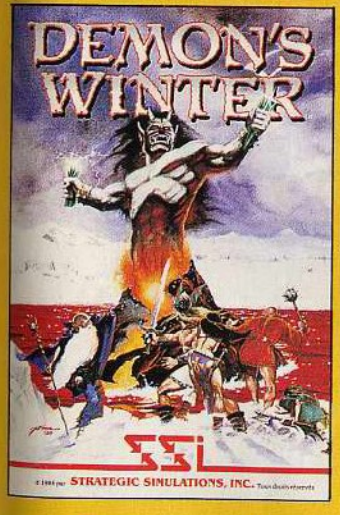


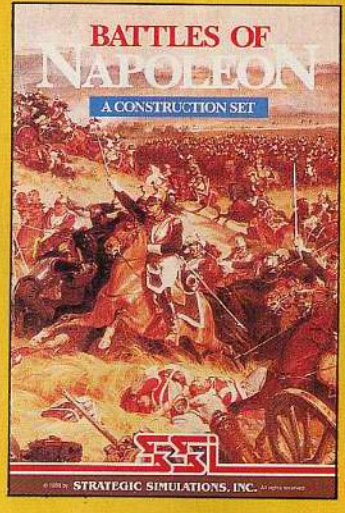


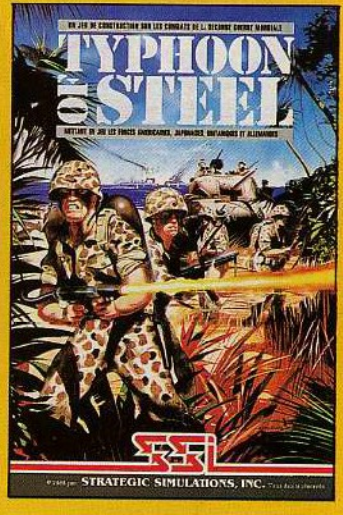


MESSAGE AUX MEMBRES* DU CLUB SSI
SUPER TIRAGE AU SORT AVEC DES SUPERS PRIX

* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED







BIENTÔT DISPONIBLE DANS LES FNAC
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
SUR TOUTES MACHINES

*POUR ETRE MEMBRE IL VOUS SUFFIT D'ACHETER UN JEU SSI ET DE RENVOYER LA CARTE A L'INTÉRIEUR

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00

INSERT COIN

FORGOTTEN WORLDS de Capcom

Un pur chef d'œuvre !

Achtung ! Plus que beautiful jeu à babord, hissez la grande manette et ouvrez grandes vos lucarnes, ça va décoiffer sérieux !

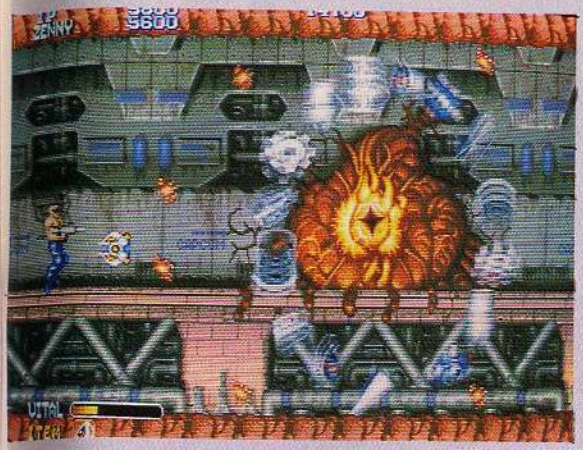
On commence d'abord en apothéose en vous annonçant d'emblée que Forgotten Worlds sortira en février sur à peu près tous les ordinateurs disponibles dans cette partie de la galaxie, édité par Go/Capcom. Si le ramage ressemble au plumage... ou plutôt si la conversion ressemble à l'original, ça laisse entrevoir de chaudes heures devant les écrans. Ne rêvons quand même pas trop, le jeu d'arcade est construit autour d'un microprocesseur spécialement mis au point pour la circonstance, résultat de deux ans de travail, et les photos d'écran sur lesquelles vous êtes en train de baver (essuyez-vous, merci) seront certainement un peu moins belles sur micro... mais même un peu moins smarts, ça devrait quand même faire boum !

Forgotten Worlds rappelle un peu *Quartet*, un jeu de la console Sega, puisque le personnage vole à travers l'écran, tirant sur tout ce qui bouge, récoltant au passage des bonus qui l'aideront dans sa quête. On peut jouer à deux simultanément, ce qui rend le jeu plus facile, mais ce qui divise aussi par deux les bonus récoltés.

Lorsqu'on détruit des aliens, ils laissent place à des pièces de monnaie, d'une valeur différente suivant le type d'alien abattu. Vous rencontrerez parfois une boutique qui vous permettra de faire quelques emplettes : énergie et vitalité supplémentaires, des armes plus puissantes et plus dévastatrices, des trucs pour détruire les gardiens en fin de niveau.

Il y a, dans Forgotten Worlds, des gimmicks originaux, du jamais-vu : des tas d'ordures qui explosent, un scrolling diagonal aussi rapide qu'efficace, des canons-humanoïdes, des jets d'air chaud qui jaillissent des murs, des flots de boue qui dégringolent des plafonds. Un jeu très clean et romantique à souhait, comme vous pouvez le voir... Chaque niveau aborde un thème différent ; au premier niveau, par exemple, vous serez confronté à des créatures rescapées d'un holocauste nucléaire alors qu'un autre niveau vous emmènera combattre des personnages et des monstres tout droit sortis de la mythologie de l'ancienne Egypte. Cet aspect du jeu vaut à lui seul le déplacement, car il ajoute un plaisir de jouer renouvelé sur chaque niveau. C'est également l'explication du titre : "les mondes oubliés".

A la fin de chaque niveau, vous devrez donc combattre un monstre gardien du niveau suivant, une option qui semble incontournable dans les jeux actuels. Ici, chaque gardien sera en osmose avec le thème du niveau et il aura



également un "talon d'Achille" spécifique qu'il vous faudra deviner, à moins que vous n'ayez acheté le "truc" dans une boutique.
Forgotten Worlds est un chef-d'œuvre dont nous n'avons pas fini de reparler. Les plus grands jeux d'arcade actuels semblent ternes en comparaison, même des musts comme *R-Type* ou *Vulcan Venture* ! Ici, le plaisir de jouer est omniprésent et la surprise est toujours au coin du pixel : vous ne pourrez jamais anticiper et préparer votre coup et l'attaque surgira toujours là où vous ne l'attendiez pas ; un traitement de faveur proposé actuellement par très peu de jeux.
Au niveau du graphisme, on nage en pleine béatitude, il suffit pour s'en convaincre de regarder les photos qui, pourtant, ne reflètent pas pleinement le charisme de Forgotten Worlds.
Il est temps maintenant, et pour la première fois dans cette rubrique, de vous donner le conseil suivant : si vous en avez l'occasion, allez jouer à Forgotten Worlds, car ce jeu est réellement une nouvelle référence dans l'univers

des jeux d'arcade qui, tout comme les jeux micro, progressent à pas de géant. Allez jouer à F.W., vous tomberez vous aussi sous le charme et vous attendrez, aussi impatiemment que nous, sa sortie prochaine sur ordinateur...

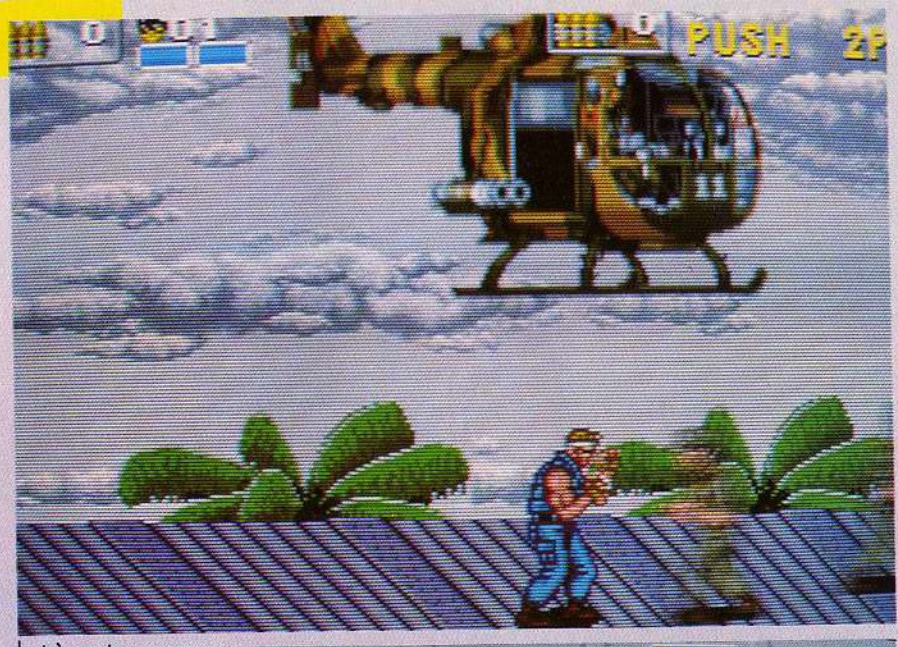
CABAL de Electrocoin

Tire, Léon, ça bouge !

Voici un clone d'*Operation Wolf* qui surpasse légèrement l'original, ce qui n'est déjà pas si mal, car quitte à copier, autant que ce soit pour y apporter quelque chose...
Déjà, trois différences avec *Operation Wolf* : la disponibilité d'un track-ball, la présence d'une mire sur l'écran et l'absence de scrolling. Au niveau du scénario, par contre, aucune innovation, nous restons avec une intrigue extrêmement fouillée, compliquée, intellectualisée : tirer sur tout ce qui bouge ! Les ennemis ne donnent pas non plus dans la dentelle : soldats qui lancent les grenades avec la même ferveur que vous mettrez à lancer du pain aux petits oiseaux dans le parc dans quelques années (vous verrez, les jeux micro, ça laisse des séquelles), commandos assoiffés de sang (le vôtre), jets et hélicoptères qui arrivent sur vous avec la grâce d'un troupeau d'éléphants. Tous les quatre niveaux, vous devrez combattre l'une des armes secrètes de vos ennemis, par exemple un hélicoptère à double hélice qui ne lâchera sur vous qu'une petite centaine de missiles à la fois, une pécadille...

Pendant le déroulement du jeu, vous serez derrière votre mercenaire (un peu comme Gainsbourg avec son légionnaire...), le track-ball permettant de le contrôler, ainsi que la cible sur l'écran. La règle du jeu n'est pas trop compliquée : vous pouvez tout détruire, y compris les portails et les bâtiments, avec votre pistolet, vos grenades, fusil à pompe et mitraillette. Vous obtiendrez ces armes en tirant sur certains soldats.
Plus loin dans le jeu, vous rencontrerez des hommes-grenouille ainsi que des sous-marins qui apparaissent et disparaissent sous l'eau, ce qui compliquera singulièrement votre tir. Aux niveaux les plus élevés, il y aura encore plus de soldats à détruire et vous n'aurez plus qu'à crier le célèbre : "N'en jetez plus, la ROM est pleine !"
Les graphismes sont sympas, précis et surtout très rapides, ce qui permet de bien prendre son pied en tirant. Un jeu dans lequel on peut concevoir de mettre quelques pièces de monnaie...

POW de SNK



Je tire, Germaine, je tire !

POW est l'abréviation de Prisoners Of War (prisonniers de guerre) et c'est quand même assez pompé, il faut bien le dire, sur *Renegade*, genre "La Grande Evasion", mais en plus violent.

Vous voilà donc prisonnier dans un camp et vous allez devoir vous échapper en tirant - encore ! - sur tout ce qui bouge ou presque. Vos ennemis sont armés jusqu'aux cheveux : couteaux, pistolets, grenades ; ce ne sont pas des enfants de chœur et en venir à bout sera nettement plus compliqué que de partir en pique-nique ! Cependant, vous pourrez en désarmer quelques-uns et en profiter pour inaugurer votre nouvel équipement sur l'ancien propriétaire.

Vous remarquerez vite un petit gimmick bien sympa : si vos adversaires commettent l'erreur de se tirer dessus, ils s'en trouveront très mal, bien fait pour eux ! Idem pour les grenades, bien que la plupart arriveront à destination, c'est-à-dire sur votre pif.

A certains moments, les ennemis jailliront de partout, il y aura même des bérets verts qui descendront d'hélicoptères et de tanks pour ramper vers vous, ainsi que des experts en arts martiaux qui vous sauteront sur le paletot par derrière ! Plus loin, se seront des motards kamikazes, puis vous devrez engager un combat à mort sur un ascenseur qui s'élève rapidement. Ça rappelle quelque peu *Vigilante*, et cette carence imaginative est un peu lassante, bien que la nouveauté ne soit pas toujours synonyme de plaisir ludique. Ce dernier est loin d'être absent de POW, qui reste un jeu marrant et agréable à jouer, avec les drôles de mimiques des soldats touchés. Encore un clone bien fait, auquel on se laisse volontiers prendre !

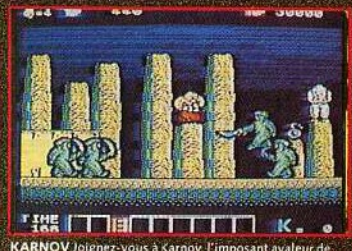
D.H./M.S./J.-M.B.

8 JEUX EXPLOSIFS!

DYNAMITE

ocean

PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème ... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.
© Activision



KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouvez le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams.

COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!
© Konami

SALAMANDER Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
© Konami

CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Preslige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars: Titus et the Titus Logo sont das marques déposées de Titus Software Corporation

DRILLER

GRYZOR © Konami

PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jou originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous commencez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.
© 1986 - Hemdale Film Corporation. Tous droits réservés.

ocean

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Commodore 64** + lecteur 1541 + lecteur cassette + cordon-péritel+ power cartridge + nombreux jeux, disquettes ou cassettes + factures, le tout en très bon état : 4300 F. Briganti Alexandre. Tél. : (1) 46.28.24.88 après 20H.

Vds Micro MSX **Yashica YC64** (avec cables) + magneto + joysticks + livre basic + 45 logiciels: 650 F. Vds moniteur monochrome **Philips VS0040** (neuf) : 650 F . Le tout : 1200 F. Leroy Jean-Paul. Tél. : (1) 43.72.02.70.

Vds **VG 8020** + lecteur de K7 + lecteur de disquettes + nombreux jeux sur K7, disquette + music module : 2200 F. Chatelain Laurent. Tél : (16)70.07.03.01. Après 19 H.

Vds **20 jeux MSX1** (Army moves, Aliens 8, Manicminer, Feud, Colony...) originaux : 600 F. au lieu de : 950 F. Le floch Frederic. Tél. : (16) 35.27.77.71.

Vds **MSX1 SVI728** 80 k + jeux cartouches, K7 + magneto + joysticks : 1500 F. Imprimante **Philips VW 30 qualité courrier** + cordon : 2000 F ou le tout : 3000 F. Evrard Michael. Tél. : (16) 30.32.39.34.

Vds **moniteur couleur** avec prise péritelévision : 1500 F. Berna Raphael. Tél. :(1) 43.72.64.64. Après 21 H.

Vds urgent 1 ordinateur **MSX2 NMS 8220** + lecteur de disk 360 ko HBD 50F + nombreux logiciels le tout 2000 F. Avec les disquettes + revues 2500 F. Vds 1 console **Atari 2600** + 50 cartouches 1000 F. Possibilité d'écharge contre **NMS 8245** + 20 ko. Seulement le week-end. Faire offre. Vincent Xavier. Tél. : (16) 62.05.45.68.

Vds ordinateur **MSX V20** avec lecteur K7, cartouches et cassettes de jeux,le tout : 1100 F. Prix à débattre. Beaussier Gwenael. Tél. : (16) 51.62.05.78.

Affaire ! Vds ordinateur **MSX1 Yamaha 64 k** + jeux (14 cartouches, 20 k7) + livres + joystick. Le tout en excellent état. Valeur : 5600 F. vendu : 2500 F. Thomas Joyeux. Tél. : (1) 48.99.74.63.

Vds **HBF 700F** + jeux : 2900 F. + The Maze of Galious (120 F), Nemesis 2 (130 F). Le tout : 3000 F. Alien 8 (50 F), Sorcery (45 F), River raid (40 F), Hold Fast (30 F). Les 4 : 150 F. Tél. : (16) 61.73.33.32 Xavier Schoettel.

Vds **MO6** + 2 manettes + crayon optique + adaptateur péritel. État neuf : 2000 F + 2 livres. Vds **ordinateur Junior Yeno** avec écran treize activités de 5 à 12 ans. 500 F. Tél. : (1) 34.16.16.99. Maude Boucher.

Vds **V20 Canon** MSX1. 300 F + **lecteur de disquettes** VF100, 720 ko + MSX DOS 1800 F + **souris** MSX 200 F. SVI 727, **carte 80 col.** 500 F. **Ampli Akaï** 60 W 1000 F. Claude-Alain Bassain. Tél. : (1) 43.84.38.23 après 19 h.

Vds **Sony HB75** 600 F + **moniteur mono** BM7552 Philips 600 F + cartouches Konami Nemesis... 150 F. Cassettes 50 F l'une + imprimante et VU0040 : 500 F. Laurent Duval. Tél. : (16) 23.08.89.42.

Vds **moniteur CMR** 600 x 285 très bon état compat. IBM. 1400 F. Cartouches + disquettes MSX1 et MSX2 **originaux** (Fireball, Final Countdown...) entre 50 et 250 F. Dominique Jorge. Tél. : (1) 48.46.96.33.

Vds **moniteur couleur** péritel Océanic très bon état, 1 an pour Atari ou autres. 1500 F + une partie du port Sernam. Vds **livre du GFA** : 200 F. Renaud Rigaudiere. Tél. : (16) 54.78.50.27.

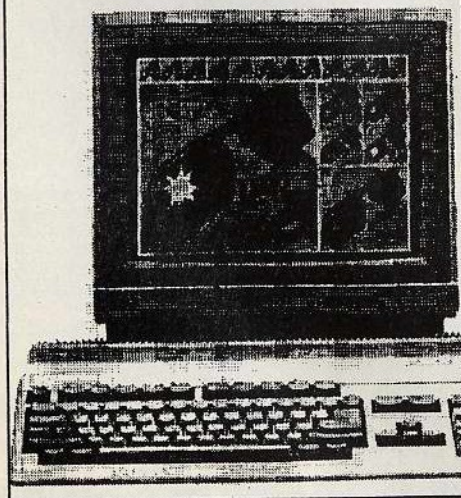
Vds **Sega + 5 cartouches**, très bon état et disk laser. Sega : 12000 F. Disk : A débattre. Vincent Zimmermann. Tél : (1) 47.66.43.57.

Vds **VG 8235 Philips** + nombreux jeux et utilitaires en cartouches, disquettes et k7 + magnéto + cordons :

32 rue de MAUBEUGE
75009 - PARIS
Metro : CADET

Espace Micro

TEL : 42852520
(4 lignes)
credit creg - c.bleue
carte pluriel diners



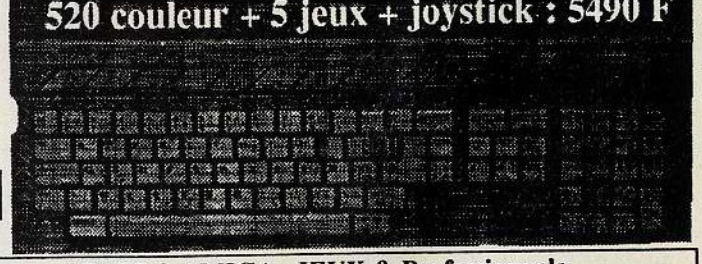
AMIGA500
4490 F

PROMO
500 peritel
5 jeux
joystick
4750 F

MATERIEL
1040 STFM : 5990 F - MEGAFILE 30 ; 4990 F - STAR LC10 : 2690 F - LC10 Couleur : 2890 F - MEGA 4 - MEGA 2 - LASER SLM 804- Scaners : a partir de 2990 F - LECTEURS 3'5 & 5'5 AMIGA 2000 : 11800 F - 512 K : 1490 F - Lecteur : 1390 F - Genlock : 3350 F - Xerox 4020 : 16500 F - Disques dur - Carte 2 , 4 & 8 Mega - Logiciels Video - Infographiques ...

OPERATION COMMODORE EDUCAMIGA
AMIGA 2000 + CARTE XT + Moniteur Couleur 1084 : 12990 F
2000 + Carte XT + Moniteur Couleur + Pack Bureautique + Maintenance sur site : 13474 F

ATARI 520 : 3490 f
AVEC 5 JEUX et JOYSTICK
520 couleur + 5 jeux + joystick : 5490 F



CONSOLES NITENDO : 990 F 2 manettes/1 Jeu

LOGICIELS : Toutes les nouveautes US & GB pour ATARI & AMIGA , JEUX & Professionnels
EXPEDITION EXPRESS DANS TOUTE LA FRANCE - CONDITIONS SPECIALES COLLECTIVITES

1900 F. David Goursaud. Tél : (16) 55.77.55.07.

Vds **C128 + 1571 + 1530+** Power cartridge + Adapt péritel + Joystick + K7 + Livres + doc + Nombreux jeux + Utilit : 3500 F. A débattre. Marzolf Gaël. Tél : (16) 40.04.19.16.

Vds **TO8** + prise péritel + lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + nombreux logiciels gratuits + livres de programmes et guide basic + joystick + crayon optique. Le tout : 2500 F. Cavailles Alexandre. Tél : (16) 63.45.31.32.

Vds **Amstrad CPC 464** monochrome + manuel + manette + 20 jeux action : 1500 F. Tél : (1) 43.79.07.49.

Vds **moniteur Taxan couleur** pour PC, état neuf : 1900 F. Cherche contacts Amiga (news, programmes). Chung-Lak Leung. Tél : (1) 47.29.26.88. après 19 h.

Vds **Sony MSX2 + moniteur monochrome + imprimante** + papier + Garyu-o + Druid + Mue + Dragon Slayer 4 + ttes les megaroms Konami (Nemesis 2, Salamander) : 6000 F.
Freddy. Tél : (16) 21.92.91.72

Vds **Amstrad CPC 464 moniteur couleur** + synthé vocal + manette + 70 jeux. Valeur 5000 F. Vendu 2500 F. Daniel. Tél : (1) 47.70.12.76. de 8h à 20h.

Vds **Sanyo MSX1 64K** + lecteur cassette + jeux nombreux + revues sur MSX1 et 2 (japonaises et autres). Le tout 1500 F. Alain. Tél : (1) 42.24.98.28.

Vds **Druid** 260 F état neuf ou échange contre Vampire Killer. Jérôme Charliac. Tél : (1) 48.89.98.48 entre 12 h 40 et 13 h 20.

Vds **Sega + 17 jeux** (After Burner + Alien Syndrome + Zillion 2 + Wonder Boy + Golf + Basket + Out Run, etc.) + Phaser + revues (pleins) : 4700 F à débattre (cause Noël). Antony Champane. Tél : (16) 69.21.39.07. Après 18 h.

Vds **Amstrad couleur CPC 6128** + souris Amx + jeux disks + utilit disks + cordon magnéto + revues + livre. Valeur : 9300 F. Cédé : 4000 F. Marc Ranchin. Tél : (16) 39.51.64.81.

Vds **Sony HB501F + lecteur disks Sanyo MFD 001** 5 pouces 1/4 état neuf. Emballage d'origine. Le tout : 2000 F. Marc Lambert. Tél : (16) 97.63.24.57. le soir.

Vds **Canon V20** peritel + cartouches pour seulement 900 F. Appeler Ludovic Leprêtre après 19 h. Tél : (16) 60.79.10.37.

Vds **Atari 520 ST** avec nombreux jeux dont Dungeon Master, Out Run, Street Fighter, Defender of The crown, Summer etc. Stephan Latrille. Tél : (1) 43.87.04.84.

Vds **ordinateur télématique Exeltel** avec fonction Minitel et téléchargement + lecteur cassettes + nombreux logiciels + livres + **moniteur couleur H.R**. Yves Lovarco. TéL : (16) 93.48.22.53.

Vds **softs originaux pour MSX**. Prix : 95 F. Philippe Burel. Tél : (16) 97.76.78.08. Après 19 h.

Vds **Commodore 128 + Drive 1571 + TV couleur Pal/Sec Tensaï** + cable Peritel + nombreux jeux et utilitaires, doc + joy. Le tout : 4450 F. Sans TV : 2800 F. Yvon Halbwachs. Tél : (16) 88.87.53.72.

Stop ! Vds **MSX1 Sony HB501** + 25 jeux tous originaux (Salamander, Nemesis 2...). Prix : 1600 F. Frank Lamary. Tél : (16) 61.91.23.67. le mercredi après-midi. Juste sur région Toulouse.

Vds **super cartouches MSX** + livres MSX. Cyril Boisnaud. Tél : (16) 56.07.11.02. Après 19h00.

Vds **ordinateur de poche graphique Casio PB1000**. 8 Ko de RAM (ext. à 40 Ko). Basic et Assembleur. Housse. Etat neuf. Prix : 1300 F. Bernard Brouillet. Tél : (1) 48.66.11.99.

Vds **console Sega + Light Phaser** avec cartouche + World G.P. + Rocky + Shoplifter + Black Belt + Hang On . Etat neuf. Valeur : 2350 F. Emballage origine. Cédé : 1400 F. Jack Bernard. Tél : (16) 66.36.17.63. le soir.

Vds pour **Amiga 500 digitaliseur et midi**. J'échange jeux contre disks vierges pour Amiga et MSX2. Achète imprimante Sony M09 ou1421 mini-prix. Jimmy Croze. (16) 66.01.84.50.

Vds **Amiga 500** + midi + logiciels divers cause double emploi : 4000 F ferme. Vds 16 RAMS neuves contre chèque de 500 F. Jimmy Croze. Tél (16) 66.01.84.50.

Vds pour **CPC 6128** : Disco 3.1, disco 5.1, Hercule 5.0, Arkanoid II Mansell, Fire and Forget, 1943, Prohibition, Gauntlet II, Platoon, Mach 3, etc... Nicolas Pavoine. Tél : (16) 99.50.02.80. Après 18 h.

Vds **digitaliseur Ara,** 60 disks pleins, 2 joysticks coubleur, 11 originaux, cordon cassette, revues. Florent Tournois. Tél : (16) 54.81.11.66.

Vds **MSX2 VG 8235,** TBE + manette + 3 cartouches + 12 logiciels jeux (Chess, Breaker, TNT) + lecteur cassette. Prix : 2200 F. Disques vierges. Patrick Mourey. Tél : (16) 90.55.03.74. Le soir.

Vds **Atari 800 XL** + lecteur de cassette, 2 joysticks, 9 cartouches de jeux, 8 cassettes (Basic, éducatifs, échecs) : 900 F. Vds Thomson MO 5 + lecteur cassette + 2 joysticks. Roger Malet. Tél : (1) 45.28.07.53.

Vds **Commodore 128** + lecteur de cassette + nombreux jeux + guide + Peeks et pokes du C128 : 1900 F (à débattre). Achète news sur Amiga 500, cherche Ace, The Great Giana. Alban Guerville. Tél : (16) 94.58.56.87.

Vds pour **Amstrad CPC cassettes**, 15 jeux dont : Gryzor, Platoon, Barbarian, Mach 3, Bivouac, Rastan : 60 F l'unité. Frédéric Bardet. Tél : (16) 65.40.06.98.

Vds **console Sega** + 2 manettes + 1 joystick + 1 Light Phaser + lunettes 3D + 32 jeux. Cédés - 50 % : 3750 F. Prix réel : 7500 F. André Palais. Tél : (1) 45.04.19.38.

Vds **Commodore 128D** + câbles + souris + crayon optique + nombreux jeux + disquettes vierges. Bon état 4500 F. Olivier Flieçans. Tél (16) 88.50.46.66. Après 18h.

Très urgent : Vds **Amstrad CPC 464** + 50 jeux + 4 livres + 50 revues + 1 joystick : 2000 F. Appeler Mathias Jacquemoire au : (1) 60.14.01.87.

Vds **cartouches MSX** : Knightmare, Nemesis, King's Valley, Battle of Peguss + **disquettes** : L'Affaire, Hydlide. Le tout : 600 F. David Pau. Tél : 96.28.22.99. après 18 h.

Vds **Zenith portable** 640 K, disk 2 X 720 K, sect/batt. : 7000 F, deux **Canon MSX** 64 K + écran + joystick, lecteur K7, doc : 4000 F, **imprimante Centronix** + Oki 80

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM.....	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre remb ours. (30 F)
CB N° ..... Date d'expiration .....

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT -

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - CHOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASY STAR - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION -

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALIEN SYNDROME - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - MIRACLE WARRIOR - OUT RUN - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZILLION 2 -

cls, prix à débattre. Geneviève Maurice. Tél HDB : (1) 46.27.23.57.

Vds **Apple 2E** 80 col. 128 K + moniteur + 2 drives + logiciels : 3600 F. Chung-Lak Leung. Tél : (1) 47.29.26.88. après 19 h.

Vds MSX2 **VG 8235** + nouvelles megarom dont Nemesis 2, Salamander + L'Affaire et plein d'autres jeux. Prix à discuter : 2500 F. Jérôme Vanhems. Tél : (16) 28.27.55.94.

Vds **Sony HB501F** (manuels) + JS55 + cartouches (Pengouin, Chess, Hypersports) + jeux cassettes : 950 F. Christian Maison. Tél : (1) 69.28.80.51.

Vds MSX2 **VG 8235 gonflé Mapper 256 K, floppy 720 K** avec souris, doc, nombreux softs (disquettes) : 2600 F. Alain Lachièze. Tél : (16) 67.96.79.36. après 20 h.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** azerty + 33 disquettes (dont 20 news) + housse + joystick. Le tout sous garantie 6 mois : 3500 F. Olivier Petit. Tél : (16) 54.35.40.63.

Echange ou vends **news sur Atari ST** (944 Turbo Cup, Football, Powerdrome, Daley Thomson) ou échange contre programmes Amiga. Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Vds MSX2 **Philips NMS 8250** + utilitaire (tableur, Agenda, Graphisme...) + 50 jeux + imprimante NMS 1421 (sous garantie). Le tout 4600 F à débattre. Jean-Christophe Weihoff. Tél : (1) 43.77.83.53.

Vds **Commodore 64** + 1541 + moniteur ambre + cordon minitel + péritel + joystick + cadeaux. Le tout 2900 F. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39. Après 19 h.

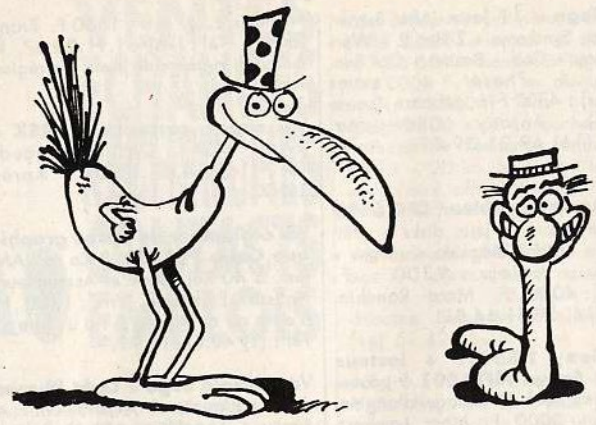
Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + manette + livre 2200 F à débattre. Lacorre. Tél : (1) 45.55.09.27. Après 18 h.

Vds **Atari 1040 STF** + moniteur monochrome 5000 F (11/87), lecteur 5"1/4 1500 F, collection Micro Applicction 1000 F, moniteur couleur 2000 F. Prix à débattre. Philippe Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17. après 18 h.

Vds **Console Sega** + câble péritel + adaptateur + cartouche Hang On : 600 F. Vds aussi cartouche Out Run 190 F (valeur 299 F). Emmanuel Petremann. Tél : (1) 43.40.01.34.

Vds pour **MSX** : Music Module 400 F, Livre Pratique du MSX2 100 F, notice technique HBF700 100 F, Nemesis 2 120 F, Laydock 180 F, etc... Lionel Allet. Tél : (16) 21.81.33.36.

Vds pour **Atari ST 40 originaux** (Jeanne d'Arc, Action Service, Sinbad, Defender, SDI, Buggy Boy, etc.) à moitié prix. Recherche Amiga



500 à Paris de préférence. Arthur de Catheu. Tél : (1) 46.24.08.04.

Vds **Amstrad CPC 464 monochrome** très bon état + 15 magazines + 3 joysticks + manuel. Le tout 1200 F. Didier Smadja. Tél : (1) 46.27.29.73.

Vds **MO5** très bon état avec lecteur de K7 + 2 joysticks + extension jeux + crayon optique + guide. Prix : 1500 F. Vds aussi jeux K7 Thomson MO-TO (Arkanoïd, N°10, etc.) 60 F pièce. Gilles Arbellot. Tél : (1) 47.95.03.94.

Vds MSX2 **Philips 8255** + Music Module + grand clavier + jeux + moniteur + joystick + L'Oiseau de Feu + Nemesis 2. Le tout 4500 F ou séparément. Edouard Genty. Tél : (1) 47.72.45.71.

Vds **Atari 1040 STF** état neuf, encore sous garantie + souris + joystick + originaux (news) + revues. Prix à débattre 6500 F. Alexandre d'Eboli. Tél : (1) 64.52.45.10. Après 19 h.

Vds divers **jeux MSX** moitié prix au choix : Knightmare 1 et 2, Nemesis, Yie Ar Kung Fu 2, L'Affaire, Vampire Killer, Metal Gear, Flight Deck, Eggerland Mystery, Penguin Adventure. Nicolas Stiel. Tél : (16) 68.04.85.56.

Vds **console Nintendo** avec 5 jeux : Excitebike, Soccer, Kung Fu, Mach Rider, Super Mario, année 1987 et tout ça pour 1750 F. Dominique Mollo. Tél : (16) 66.83.10.64.

Vds **console Sega** + lunettes 3D + Zaxxon 3D + Space Harrier 3D. Le tout 950 F. Vds **console Nintendo** + Mario Bros + Speedking, 06/88 490 F. L'ensemble Sega/Nintendo 1300 F. Jerôme Picot. Tél : (1) 40.34.42.46. après 18 h.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** neuf + 2ème lecteur + Music Module avec clavier 5 octaves + logiciels 5000 F. Thierry Taupin. Tél : (16) 35.73.19.25.

Vds **Atari 520 STF** écran couleur (10/87) très peu servi + joystick 5000 F. Pascal Derilly. Tél : (1) 30.76.90.57.

Vds **Console Nintendo** avec 2 joysticks, encore garantie 10 mois + Super Mario + Pro Wrestling + Soccer 1000 F. Philippe Vanhersel. Tél : (16) 28.62.84.04. Entre 18 et 19 h.

Vds **moniteur couleur Philips CM8521** très bon état 1200 F. Christian Henry. Tél : (1) 69.40.92.52. Le soir.

Vds MSX1 **Yashica 64K** + 20 jeux cartouches et K7 (Penguin Adventure, Yie Ar Kung Fu, etc.) + livres, valeur actuelle 2500 F, bradé 1000 F. Dominique Boyer. Tél : (1) 48.48.21.34.

Vds **Amiga 500** + livres (sous garantie, état neuf). Prix à débattre. Yann Yochum. Tél : (16) 80.67.12.34. Le week-end (16) 80.22.34.83.

Vds pour Amstrad CPC 464 **lecteur de disquettes DDI-1**. Prix 1000 F à débattre. Emmanuel Jaccard. (16) 53.83.41.58. après 18 h30.

Vds **Commodore 64** + Lecteur de disquettes + Fastload + imprimante + lecteur cassettes + papier listing + livres + stylo + CADEAU : Atari + 22 cartouches. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29. après 22 h.

Vds **Thomson TO8D** + manuel + 39 jeux (Bivouac, HMS Cobra, Renegade, etc.) + gestion de fichiers + crayon optique + manette. Valeur 5490 F, vendu 4200 F. Rodolphe Collette. Tél : (16) 21.73.73.89.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** + Twin Bee + Hyper Sport, parfait état, 2500 F à débattre. Laurent Bauwens. Tél : (16) 27.41.06.73.

Vds **Thomson TO9** + crayon optique + câble TV + interface manettes + 4 jeux (dont Passagers du Vent). Le tout 1990 F. Xavier Allender. Tél : (16) 20.94.68.29.

Vds **Commodore 64** + lecteur K7 + lecteur disquettes + doc, très bon état. Offre exceptionnelle à saisir. Philippe Moerynck. Tél : (16) 20.36.32.93.

Vds cause double emploi **Commodore 128** + lecteur 1531 + lecteurs 1541 et 1571 + moniteur vert 80 col. + housses + manuels + revues. Prix 5000 F à débattre. David Guilhem. Tél : (1) 39.13.45.20.

Vds **Thomson MO5** + LEP + Megabus + 2 manettes + imprimante + contrôleur d'extension + jeux + livres. Le tout 4000 F ou séparément. Christophe Chuchmacz. Tél : (16) 86.26.63.94.

Vds **MSX1** + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disquettes + 14 jeux, parfait état 4000 F. Gregory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.81.

Vds **Atari 1040** + souris + écran monochrome + Citizen 120D + manette + câble péritel 6500 F. Tristan Lefebure. Tél : (1) 34.77.21.91.

Vds **CX5M Yamaha** + clavier musical YK10 + cartouche YRM 101, excellent état. Le tout 2300 F à débattre. Guy Bordas. Tél : (16) 53.57.88.43. Après 19 h.

Vds **pour MSX** : Musix, 747 Flight Simulator, livres (Jeux en Assembleur, Super Jeux MSX, Jeux d'Action, de Hasard et de Réflexion). Le tout 300 F. Philippe Delille. Tél : (16) 21.42.11.89.

Vds **pour Atari ST** extension mémoire 512 K 790 F, digitalisateur de sons 450 F, cartouche 128 K + 4 eproms programmées 450 F, ralentisseur 180 F. Claude Seyller. Tél : (16) 56.58.14.00.

RECHERCHES

Possesseur **Atari ST** cherche contacts pour échanger jeux (Whirligig, Street Fighter, Skrull...) contre news (si possible dans le Val de Marne). Tél : (1) 43 96 17 07.

Amiga cherche correspondant sérieux pour échange de news. Suisse et étranger. Tél : (19) 024 21 7015.

Cherche contacts **MSX1/MSX2.** Echanges de logiciels. Envoyez liste, réponse assurée. Bardin Michel, 6 Allée des Renardeaux, 94260 Fresnes.

Cherche contacts sur **Atari 520 ST,** nombreuses news sur 3 "1/2 ou 5 "1/4 . Réponse assurée. Cherche disks 3 "1/2 à bas prix. Loïc Le Tesson. 18 bis rue Poissonière. 56100 Lorient.

Cherche ordinateur **MSX2 Sony HB700F** ou autre. Prix maximum : 2000 F. Ecrire Merman Lucien, 14 boulevard Miremonts, 13008 Marseille.

Cherche contact sérieux pour échanges de logiciels sur **Amiga 500**, réponse assurée. Tél : (16) 70. 43 85 51. Lecomte Jean-François.

Recherche originaux sur **Amiga**

500 : Obliterator, Barbarian, Great Giana Sisters et tous les autres logiciels Psygnosis. Cherche aussi Menace. Faire offre. Chretiennot Gaëtan. Tél : (16) 88.93.39.08.

Cherche pour MSX2, **clavier Philips** pour Music Module. Prix aux environs de 700 F. Cherche aussi contacts MSX pour échanges softs, trucs, revues. Laurent Ongaro. Tél : (16) 61.08.77.46.

Cherche à acheter **Eliminator sur TO7-TO7/70** pour moins de 70 F. Jérôme Detruit. Tél : (1) 30.54.31.22. Urgent et très important.

Achète **Amstrad CPC 6128 ou Atari 520 STF OU 1040 STF.** Roger Malet. Tél : (1) 45.28.07.53.

ECHANGES

Achète ou échange sur **Commodore 64,** jeux ou utilitaires (graphique, musique, etc....). Possède Alien Syndrome, Hundercats, Appollo 18, Platoon... Verguet Anthony. Tél : (16) 85.75.20.97.

Echange logiciels **News** (Skrull, Indoor Sports, Arkanoid 2....) contre news. Grès Jean-Michel. Tél : (16) 91.48.62.13.

Echange hot news uniquement sur la région parisienne pour **Atari 520 ST** (OP, Wolf, Barbarians, etc...). Philippe Banon. Tél : (1) 47.71.12.17. ou 46.02.59.25.

Achète ou échange sur **Commodore 64,** jeux ou utilitaires (graphique, musique, etc....). Possède Alien Syndrome, Hundercats, Appollo 18, Platoon... Verguet Anthony. Tél : (16) 85.75.20.97.

Echange **logiciels news** (Skrull, Indoor Sports, Arkanoid 2....) contre news. Grès Jean-Michel. Tél : (16) 91.48.62.13.

Echange **hot news** uniquement sur la région parisienne pour **Atari 520 ST** (OP, Wolf, Barbarians, etc...). Philippe Banon. Tél : (1) 47.71.12.17. ou 46.02.59.25.

Pour tous les **fous du ST**, cherche correspondants pour échanges logiciels, jeux et autres. Ma logithèque est abondante en news (Opération Jupiter, Overlander). Alloza David. Tél : (16) 61.60.80.73.

Echange tous programmes sur **MSX 1 et 2** : éducatifs, cartouches, disks. Marc Jacquiau. Tél : (16) 86.64.04.89. après 18 h en période scolaire.

Echange nombreux **softs sur Amiga**. Envoyer liste, réponse assurée. Vds **Apple 2E** : 4700 F. Emmanuel Fraty. Tél : (16) 70.59.67.04.

520 ST cherche contacts pour échanges softs. Envoyez vos listes à Alain Jonquet, 31 rue du Fer à Cheval, St Denis-Les-Ponts, 28200 Chateaudun.

Echange Arkanoïd et Scooter pour **MSX** contre Salamander. Sébastien Sciascia. Tél : (16) 67.21.74.08. aux heures repas.

Echange sur **Atari ST** news. Possède 1943, Action S., Off Shore Warrior, Luxor, Cybernoïd. Cherche The Great Giana Sisters. Jean-Christophe Lalande. Tél : (16) 90.61.30.73.

520 ST cherche contacts pour échanges softs. Envoyez vos listes à Alain Jonquet, 31 rue du Fer à Cheval, St Denis-Les-Ponts, 28200 Chateaudun.

Echange Arkanoïd et Scooter pour **MSX** contre Salamander. Sébastien Sciascia. Tél : (16) 67.21.74.08. aux heures repas.

Echange sur **Atari ST** news. Possède 1943, Action S., Off Shore Warrior, Luxor, Cybernoïd. Cherche The Great Giana Sisters. Jean-Christophe Lalande. Tél : (16) 90.61.30.73.

CONTACTS

Urgent ! Graphiste cherche **programmeurs motivés sur ST** de préférence région Parisienne. Pascal Nowak. Tél. : (1) 64.46.22.16.

Achète console **Sega** + 2 manettes + 1 ou 2 jeux (si possible) : 350 F. Maximum : 500 F, avec jeux en plus. Jacob Didier. Tél : (16) 83.83.14.88.

Amiga 500 cherche sons et graphismes. Guerreau Jacques. Tél : (16) 56.31.19.82.

Amiga tous travaux de digitalisation : photos, images, music, sortie possible sur imprimante couleur. Prix très intéresssants. Doc contre enveloppe timbrée. Possède aussi Pds. Grandsire Jean-Louis. 21, avenue de B aixas. 66240 St Estève.

Enfin un **club pour Spectrum** ! Le Club des Spectrumans : journal, contacts, échanges, pokes, concours... J.-C. Meurisse, le Versa, 56860 Séné. Tél : (16) 97.54.29.67.

Achète, échange et vend tous logiciels et matériel pour MSX1 ou 2. Documentation sur demande. **Mega Club MSX**, 366 avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart.

DIVERS

Le 3 et 4 décembre, à Saint Médard en Jalles (Gironde), venez vendre ou acheter votre matériel informatique d'occasion, entre particuliers, à **La Bourse aux Ordinateurs**. API Léo Lagrange. Tél : (16) 56.48.18.08.

Vous recherchez du matériel, des logiciels professionnels, éducatifs, des livres à des prix d'enfer

CONTACTER LE 21.36.37.71

DEMANDEZ ALAIN

SOFTAGE
BP 35
62101 CALAIS CEDEX

OFFRES D'EMPLOIS

NINTENDO
recherche passionné consoles pour tests logiciels et service consommateurs.
Emploi à plein temps, lieu Pontoise. Envoyer C.V. et lettre manuscrite à NINTENDO-BANDAI FRANCE, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 Saint Ouen l'Aumone.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

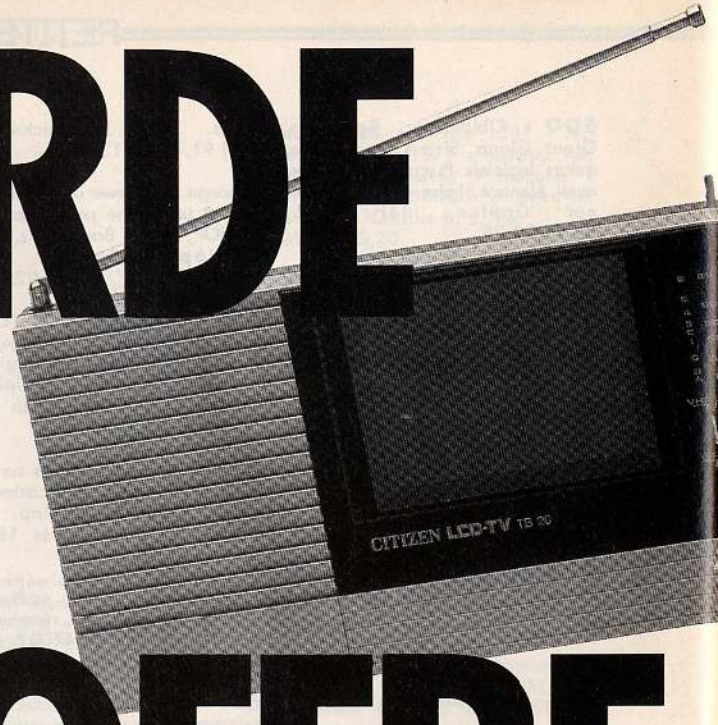
Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE A PAPA ?



AMIE aime se faire des amis :
Achetez votre ordinateur au meilleur prix,
et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio LANSAY.

AMSTRAD CPC 6128
moniteur couleur :

3990 F.

CADEAU : un lecteur de cassettes et radio LANSAY

AMIGA 500
+ moniteur couleur :

7290 F.

CADEAU : une TV à cristaux liquides TB20 CITIZEN (VHF-UHF, SECAM) ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

WELLDONE

amie

LE PRO.

LA TV

PARIS
11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV :
2 rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur :
5490 F
CADEAU : un lecteur de cassettes et radio LANSAY
ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

PROMOS NOËL

ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur :
7490 F.
CADEAU : une TV à cristaux liquides TB20 CITIZEN (VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

3 % de remise supplémentaire pour paiement avec les cartes Aurore et Pluriel.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

AMIGA VAINCRA

Malgré un complot organisé par les PTT (à moins que ce ne soit un concurrent jaloux...), vous avez été extrêmement nombreux à répondre à notre concours du précédent numéro dans lequel, rappelons-le, la société Commodore vous offrait trois Amiga : un Amiga 2000 couleur, un Amiga 500 couleur, et un Amiga 500 sans moniteur. Pour entretenir le suspense, je vais vous donner les bonnes réponses avant de citer les gagnants.

- L'Amiga 500 est-il multitâche ? Oui, évidemment, vous êtes 95 % à avoir bien répondu.
- Le nombre total d'ordinateurs vendus par Commodore dans le monde en 1987 (Amiga, C64 et PC) ? Facile, la réponse était dans les news : 1,62 millions. Pas mal, n'est-ce pas ? Et 99% de bonnes réponses en prime.
- Existe-t-il une prise Midi pour les micro Amiga ? Aïe ! C'est là que le massacre a commencé. La réponse était pourtant deux pages plus loin : il existe bien une interface Midi pour Amiga, en option.
- Quel est le nom de la partie du système d'exploitation qui exploite l'interface graphique de l'Amiga ? Le délire... Deux réponses étaient acceptées : le Workbench et Intuition. Cela dit, on s'est marré un moment. Evidemment, Amigados n'est pas une partie du système d'exploitation, c'est le système. Par contre, tous ceux qui ont répondu GEM ou TOS (et ils sont nombreux) peuvent aller s'acheter un ST, c'est tout bon. Quant à ceux qui nous ont dit que c'était la souris ou le joystick, ils ont carrément tout faux.
- Les trois célèbres puces de l'Amiga sont Agnus, Paula et Denise. Pas de piège, tout le monde (ou presque) a trouvé.

On en arrive à notre fameuse question subsidiaire, celle qui a failli faire sauter notre central téléphonique tant les appels ont été nombreux. Combien de fois le mot "Amiga" était-il écrit dans Micro News n°15 ? Les pubs ne comptaient pas, les P.A. oui. Vous voulez connaître la fourchette des réponses ? Le plus flemmard, qui n'a compté que 20 pages, a dit 50 fois. Et le fou, qui a du recompté 6 fois tout le canard, a trouvé 1500 fois le mot Amiga. En fait, la bonne réponse était **241**, et vous êtes quelques-uns à l'avoir trouvée. Du coup, c'est une main innocente qui a désigné les vainqueurs.

1er Prix : **1 Amiga 2000 couleur** pour Charles Balleron, de Sartrouville.

2ème prix : **1 Amiga 500 couleur** pour Olivier Fourcade, de Dax.

3ème prix : **1 Amiga 500 sans moniteur** pour Agnès Borghesi, de Croissy.

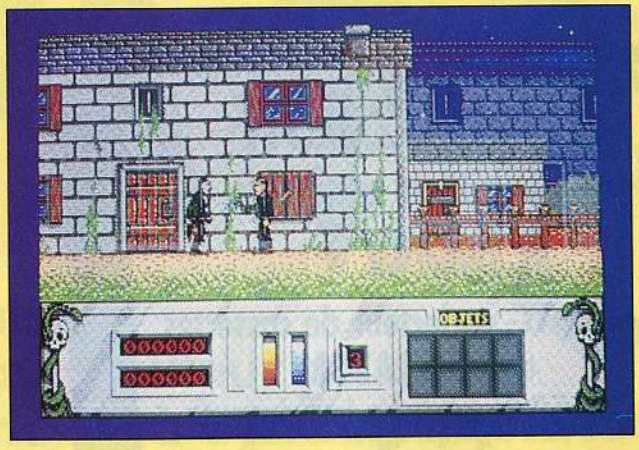
4ème et 5ème prix : **1 abonnement d'un an à Micro News et un ensemble de gadgets Commodore** pour Daniel Boularas de Longjumeau, et Christophe Schauer, de Soultz-sous-Forêts.

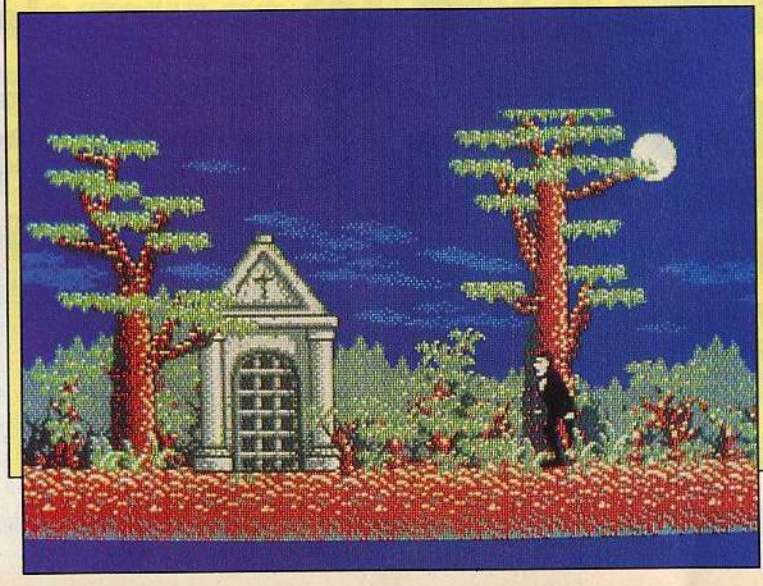
6ème au 10ème prix : **1 abonnement de six mois à Micro News et un ensemble de gadgets Commodore** pour Jean Christophe Loyer, de Senlis, Laurent Nouailnetas, de Paris, Jean Claude Riou, de St Brévin-les-Pins, Stéphane Billard, de Vanves et Olivier Cussinet, de Lezoux.

Merci aux milliers d'autres qui ont répondu. Ne désespérez pas : ce mois-ci, c'est peut-être vous qui allez gagner au concours **Micro-ïds** (page 129) ou **Thunder Blade** (page 143).

SANG POUR SANG ARCADE

Planquez le crucifix, l'eau bénite et les aulx, le nouveau jeu d'arcade de **Ubi Soft, Night Hunter**, arrive à tire d'ailes sur ST. Si vous avez toujours rêvé de pouvoir vous transformer en vampire, chauve-souris ou loup-garou, et si la perspective de parcourir plus de 20 tableaux différents ne vous fait pas peur, fermez les volets et en route pour le cimetière. Trois parchemins et cinq clefs vous attendent, là ou ailleurs, dans l'un des





30 niveaux. Mais prenez bien garde que votre chasse ne se transforme pas en fuite : le professeur Van Helsing a posé des pièges un peu partout, vous n'êtes pas le seul personnage de cauchemar qui hante ces lieux, et pour couronner l'ensemble, toute la population vous traque...

DRILLER

INTRODUCING

FREESCAPE™

A WHOLE NEW WORLD

SOLID 3D

LIKE NEVER BEFORE

ATARI ST & AMIGA

MAJOR DEVELOPMENTS MAJOR DEVELOPMENTS

Mitral – Une lune abandonnée – Une lune instable sur le point d'exploser –
Un sustème de défense branché en position automatique – Des lasers qui ne ratent rien –
Des scanners qui vous trouvent où que vous soyez.

Mitral est GIGANTESQUE.

incentive SOFTWARE LTD

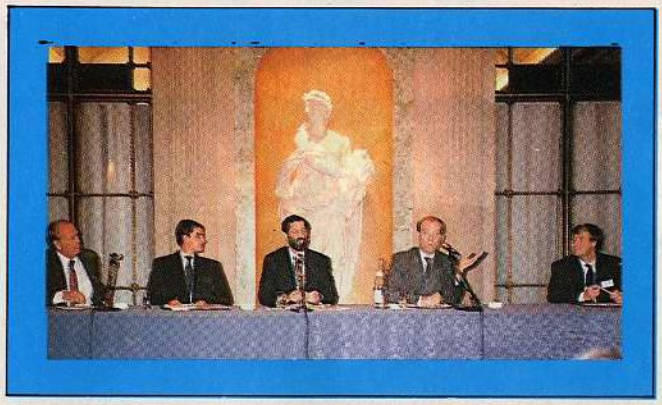
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 71 45.

EPYX ET INFOGRAMES : DEUX POUR LE PRIX D'UN

Oyez braves et pauvres gens de l'hexagone, la big news que je m'en vais vous annoncer ! Vous m'excuserez de mélanger allégrement le français et l'english, mais l'heure is à l'internationalisation. Yes mon pote, vous allez vous en apercevoir pas plus tard que dans pas très longtemps, en clair, dès la première ligne du paragraphe suivant. Vous suivez ?

Infogrames fusionne avec Epyx. Boum ! L'intérêt d'une nouvelle de cette importance, c'est que je suis à peu près certain qu'aucun de vous ne s'y attendait et que vous allez tous lire l'article avec passion. Faisons un bref historique (in english, faut que je m'y mette où je vais bientôt me retrouver au chomage, *once upon a time, there was a little bird and...*). Infogrames a été créé en 1983 par Bruno Bonnell et Christophe Sapet. Malgré des hauts et des bas, comme toute société, ils ont réussi à faire de leur bébé la plus grosse boite de France, avec notamment l'absorption de Ere Informatique et de Cobra Soft. Depuis quelques années, l'objectif premier d'Infogrames est devenu l'exportation, et surtout le marché américain. Epyx a suivi une démarche similaire : créé en 1979, la société est très vite devenue un des leaders du marché américain avec des jeux d'enfer, surtout sur PC et C64, parmi lesquels les plus célèbre furent sans conteste la série des "Games" : **Summer Games, Winter Games, Summer Games 2, World Games, California Games, The Games : Winter Edition** et **The Games : Summer Edition**. Comme quoi, quand les américains ont une bonne idée, ils la rentabilisent...

On se perd un peu en supputations pour connaître les détails de l'accord entre les deux entreprises. "*Pour des raisons à la fois techniques et juridiques*, explique Bruno Bonnell, *nous ne pouvons encore vous expliquer quelle est la nature exacte de notre fusion. Mais ce qui est sûr, c'est que nos sociétés vont vraiment travailler la main dans la main à tous les niveaux...*" Par contre, pour le moment en tout cas, c'est toujours US Gold qui distribuera Epyx en France et Epyx continuera de distribuer Ubi Soft aux States.



De gauche à droite : G.Freeman (Epyx), T. Schmider (Infogrames), D. Morse (le PDG d'Epyx), B. Bonnell et C. Sapet, les cofondateurs d'Infogrames.

Néanmoins, cet accord est quand même passionnant. On sait que Infogrames réfléchit énormément aux possibilités du CD Rom, vidéo-disque interactif et autres billevesées du même genre qui déferleront dans le quartier d'ici un an ou deux. Et pour produire des jeux sur des supports de ce type, il faudra avoir de très gros moyens, avec des studios de productions vidéo, d'édition de musique, etc. Bref, Infogrames et Epyx vont partager leurs compétences et surtout se préparent intelligemment pour la révolution CD Rom. Eux au moins, ils essaient d'anticiper un peu le marché. Alors finalement, peu importe la forme et le statut, une seule chose compte : les produits que, réunis, les deux éditeurs vont bientôt nous proposer. Et nul doute que la fusion entre l'esprit créatif d'Ere Informatique, la logistique Infogrames et le professionnalisme d'Epyx peut nous donner des résultats absolument sidérants ! J'en bous déjà d'impatience... ●

DES MEGAROM SUR L'ATARI XE

Une bonne nouvelle pour ceux qui ont gardé leur 800 XL ou ceux qui ont acheté la **console XE** : Atari sort pour la fin de l'année huit nouvelles cartouches, dont deux megarom ! Les huit titres sont de bonne qualité compte-tenu des capacités de la machine. Il s'agit de *Mario Bros*, de *Desert Falcon* (tir d'avion en 3D), *Dark Chambers* (arcade-aventure ou l'on doit jouer à deux), *Crystal Castles* (jeu de labyrinthe en trompe-l'œil), *Into the Eagle's Nest* (genre Gauntlet), *Crime Buster* (course de voitures et jeu de tir avec le phaser, en megarom), *Airball* (arcade-aventure 3D, genre Alien 8), *Thunderfox* (tir dans l'espace avec scrolling horizontal). ●

LE NOUVEAU PSYGNOSIS

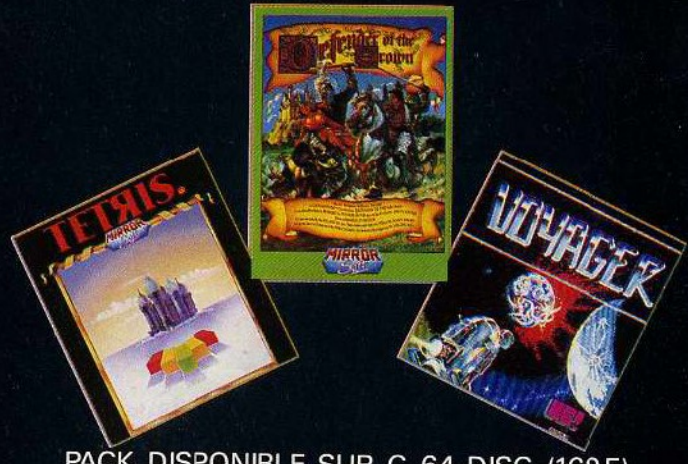
En dernière minute, voici le nouveau Psygnosis : Baal, un mélange arcade-aventure délirant sur ST et Amiga.

fnac LOGITHÈQUE

LE SUPER PACK DE NOËL*

* disponible sur ST, AMIGA, PC (5 1/4 et 3 1/2) 299F

* Disponible sur AMSTRAD K7 (159F)
et sur AMSTRAD DISC (239F)



PACK DISPONIBLE SUR C 64 DISC (169F)
AUTRE SUPER PACK POUR NOËL
TRIVIAL PURSUIT, SPACE TUNNEL
BRAIN POWER, CAVERNES DE THÉNÉBÉ
ROAD KILLER SUR THOMSON DISC 199F

UBI Soft

Tél. 16 1 48 98 99 00

Disponibles dans les FNAC

* Cette sélection est proposée par la FNAC et UBI-SOFT

MIEUX QU'A LOURDES : L'HHHHEBDO ET INFOGRAMES RÉUNIS DANS LA PRIÈRE

Incroyable mais vrai, tout arrive dans ce bas monde ! Dans l'ultime numéro d'Hebdogiciel (daté du 2 janvier 87, comme le tempax...), on découvrait en page 1 (toutes les pages étaient d'ailleurs des pages 1 !) un splendide calendrier prophétique 1987. Le whisky avait-il ce jour-là donné à Gérard Ceccaldi un véritable don de double-vue ? Toujours est-il qu'on pouvait lire parmi les nombreuses prédictions et à diverses dates : *grève des PTT, grève de la RATP, grève des enseignants, grève de la SNCF*. Vous me direz : c'est pas bien malin de passer pour clairvoyant en annonçant de telles choses en France, quand on pense que les gens payaient 12 F pour lire de telles insanités, CGT l'argent par la fenêtre ! Je réponds, minute, ça c'était les hors-d'œuvres, j'ai gardé le meilleur pour la suite. Voici une autre prédiction : *Pierre Desproges meurt du sida dans un accident de moto* (il est mort d'un cancer, c'est vrai, mais il avait en commun avec Le Luron (sida) et Coluche (accident de moto) d'être également subversif, ce qui, en France, conduit apparemment souvent à une mort prématurée), et surtout voici cette prédiction extraordinaire, digne de l'oracle de Delphes : *Infogrames sort une adaptation de la Bible*. Le croirez-vous, mes chers amis, c'est précisément ce qu'Infogrames vient de faire ! La célèbre société lyonnaise lance en effet sur le marché francophone une série de vidéocassettes intitulée La Plus Grande Aventure de tous les Temps, qui est une adaptation française des Histoires de la Bible en dessins animés, réalisées par les studios Hanna-Barbera.

Voilà, il s'agit donc d'un miracle accompli par l'équipe d'Hebdogiciel. Les autres prédictions du calendrier ceccaldien se réaliseront-elles ? *Krasucki se tait... Atari baisse ses prix de moitié... Tilt dit du mal d'un logiciel... Sortie du MSX3 : génial, ventes nulles... Sortie d'Ultima 127... IBM sort un compatible Amstrad...*

Qui vivra verra !

La Bible selon Infogrames

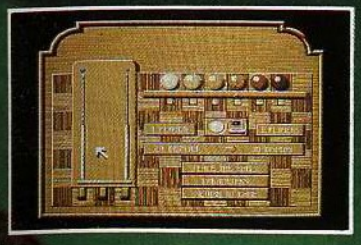
CARNET DE BORD DU CAPITAINE

Coefficient espace-temps 68000. **Star Trek** arrive sur Amiga, avec quelques réserves toutefois. En effet, il semblerait que la version que nous possédons n'est pas celle de **Firebird**, officielle, mais plutôt un freeware que l'on doit à un passionné de la série, comme le laisserait croire le message présent dans le logiciel. Ceci étant, le jeu est identique à la version disponible sur ST, à ceci près que tous les graphismes ont été changés et que la présentation générale a été revue. Comme en témoigne ces quelques photos, on peut voir que tous les graphismes sont des digitalisations issues du feuilleton, et

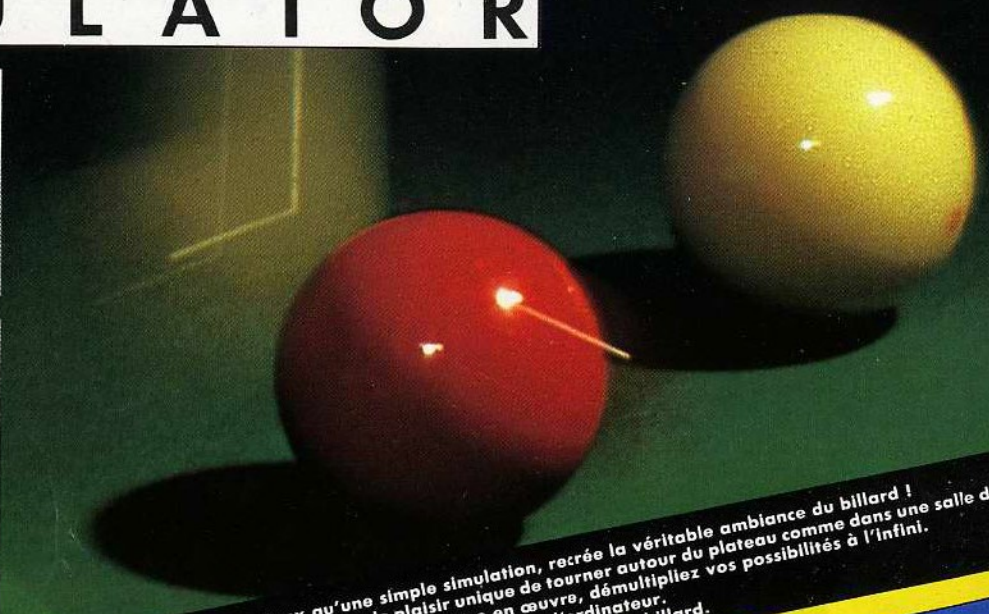
plus probablement de l'un des nombreux ouvrages consacré à la série, ce qui expliquerait le côté un peu flou de la chose. Les bruitages, en revanche, eux aussi digitalisés d'après la bande son de la série, sont très agréables. "Scotty, donnez-nous la puissance maximale. Monsieur Su-lu, en avant toute !".

BILLIARDS SIMULATOR

Frédéric AUTECHAUD
Laurent-Pierre GILLIARD
Philippe RULLEAU
Olivier VAYSSETTES

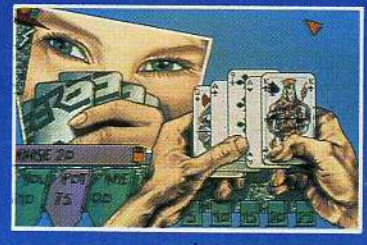


SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION



Billard RENE PIERRE - Photo IGOR BABOU

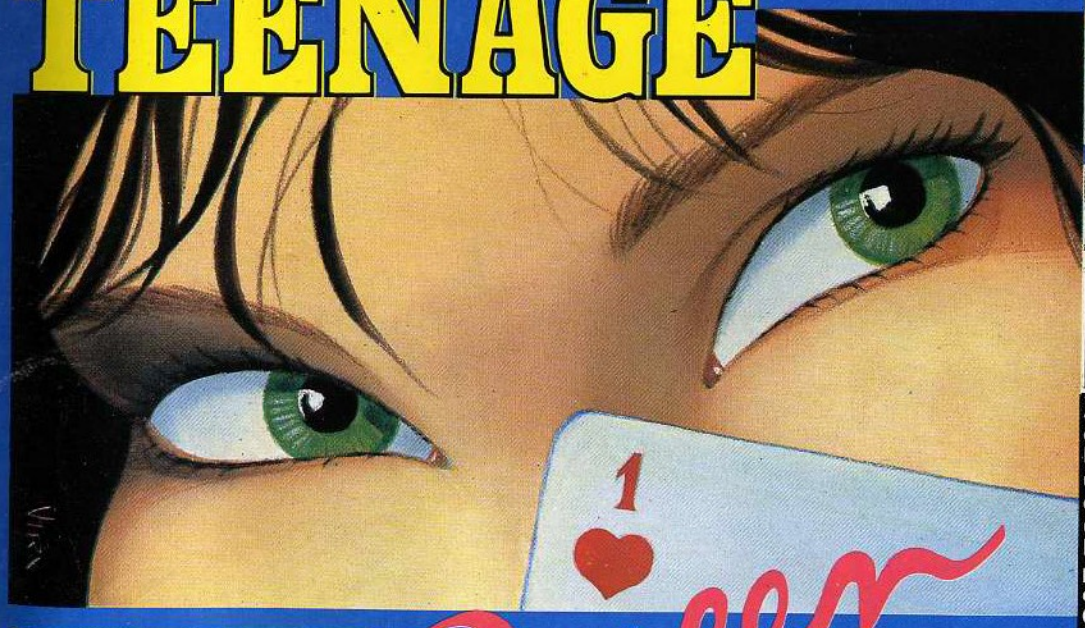
BILLIARDS SIMULATOR, mieux qu'une simple simulation, recrée la véritable ambiance du billard !
Grâce à sa 3e Dimension, offrez-vous le plaisir unique de tourner autour du plateau comme dans une salle de jeu.
Grâce à ses nombreuses options, faciles à mettre en œuvre, démultipliez vos possibilités à l'infini.
Beau, riche, efficace, BILLIARDS SIMULATOR ranime la passion du billard.



AMIGA VERSION

Eric DOIREAU
Jocelyn VALAIS

TEENAGE Queen



AMIGA VERSION

PC VERSION

ATTENTION : ''Teenage Queen'' est un logiciel brûlant, torride... La reine des teenagers est aussi une joueuse de poker de premier ordre, et elle n'a pas fini de vous en faire voir...
L'univers graphique de ce strip-poker est superbe, Jocelyn Valais atteint ici le niveau des Manara, Crepax et autres Libératores.
Jamais vulgaire, ''Teenage Queen'' vous fera passer des moments que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

LOGICIELS POUR

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES

ERE INFORMATIQUE SA
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261 041 F
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

ERE INTERNATIONAL

LES GEANTS DE L'ARCADE

U.S. GOLD ® U.S. GOLD ® U.S. GOLD ® U.S. GOLD ® U.S. GOLD ® U.S. GOLD ®

II

STREET FIGHTER™
Passionant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaries les plus durs et les plus méchants que vous ayiez rencontrés.

SIDE ARMS™
La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. **La menace:** le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!

SHACKLED™
Déchainez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: déliverez vos amis, échappez – vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!

BIONIC COMMANDO™
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres téléscopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.

DESOLATOR™
Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux mirroirs.

GUNSMOKE™
Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!

AMSTRAD CPC CASSETTE
AMSTRAD CPC DISQUETTE

U.S. GOLD ®

Ecrans tirés de versions différentes

U.S. Gold France, BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse, France.